DEVIL MAY CRY 5

Großer Test: So gut ist die heiß ersehnte Rückkehr von Dante und Co.

DIRT RALLY 2.0

Neues Futter für Simulations-Freunde: Das zweite Dirt Rally im Test



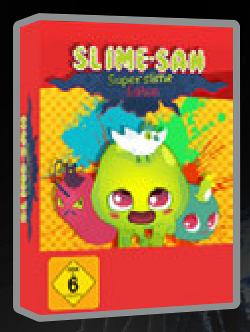
EXTENDED

+ 2 DVDs + 16 SEITEN EXTRA

+ MIT TOP-VOLLVERSION

SLIME-SAN

SUPERSLIME EDITION



Witziger Plattformer im Stile von Super Meat Boy mit schickem Retro-Look. Enthält außerdem zwei DLCs.

ANTHEM

Test zum Stotterstart des Loot-Shooters. Außerdem: Ist das Bioware, wie wir es kennen, Geschichte? Und wie ist Anthem noch zu retten?

SEKIRO SHADOWS DIE TWICE

Wir haben den neuen From-Software-Titel kurz vor Release gespielt und verraten, wie viel Dark Souls noch in Sekiro steckt.

USK ab 16 freigegeben

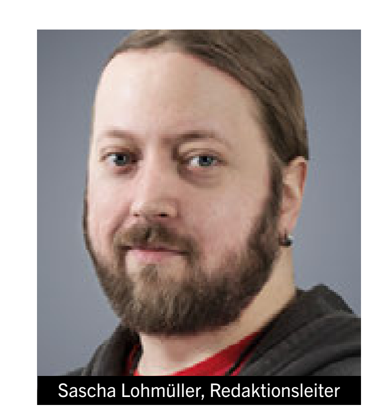
AUSGABE 320
04/19 | € 6,99
www.pcgames.de

Österreich: € 7,90; Schweiz sfr 12,20; Dänemark dkr 79,00; Italien, Frankreich, Spanien, Portugal € 9,00; Holland, Belgien, Luxemburg € 8,20




yo! mtv raps ist zurück
samstags 22 uhr
YO!
MTV RAPS
mit palina rojinski & mc bogy
auf MTV im free TV
TV

Quo vadis, **Bioware und Anthem?**


Sascha Lohmüller, Redaktionsleiter

Anthem. Nicht nur ich persönlich hatte mich als bekennender *Destiny*-Spieler sehr auf die Bioware'sche Interpretation eines Sci-Fi-Loot-Shooters gefreut. Trotz einiger kritischer Stimmen nach Anspiel-Terminen und der Beta-Phase war ich immer noch optimistisch, dass Bioware „das schon irgendwie hinkriegt" und mit ein paar kleineren Schwächen hätte ich ebenfalls leben können. Dass der Titel dann aber derart inhaltsarm und technisch verbuggt auf den Markt kommt, hätte sicher nicht nur ich für kaum möglich gehalten. Auch in der Redaktion wurde *Anthem* kontrovers diskutiert, weswegen wir uns dem Thema in dieser Ausgabe noch einmal ausführlich annehmen. Zum einen lest ihr daher unseren noch fälligen Test, zum anderen gehen wir der Frage nach, wie es bei Bioware dazu kommen konnte, dass *Anthem* in dieser doch extrem belanglosen, unausgereiften Fassung auf den Markt geworfen wurde, und wie das Studio den eigentlich vielversprechenden Titel doch noch retten könnte.

An das zweite große Thema in diesem Monat *Sekiro: Shadows Die Twice* könnt ihr, wenn ihr diese Zeilen lest, (fast) schon selbst Hand anlegen, denn ziemlich zeitgleich mit der Abo-Auslieferung dieser Ausgabe erscheint das neue Spiel von From Software – für einen Test ist das natürlich trotzdem viel zu spät. Dementsprechend nahmen wir das Angebot der *Dark Souls*-Entwickler und ihres neuen Publishers Activision an, in London erneut ausgiebig in das Ninja-Abenteuer reinzuschauen. Was unsere *Dark Souls*-Expertin Katha dabei erlebte und wo die Unterschiede zu den geistigen Vorgängern liegen, lest ihr in unserer großen Vorschau.

Im Aktuelles-Teil lest ihr zudem noch unsere ersten Eindrücke zum Action-Adventure-Geheimtipp *A Plague Tale: Innocence* von Focus. Das mittelalterliche Abenteuer beeindruckt nicht nur durch seine gelungene Stealth-Mechanik und die Darstellung der vielen Ratten, sondern auch durch einen fast schon aus der Zeit gefallenen Fokus auf die Erzählung und die Atmosphäre – begrüßenswert! Zudem haben wir mit *Pagan Online* und *Warhammer: Chaosbane* gleich zwei Action-RPGs für euch gespielt, die *Diablo* und Co. Konkurrenz machen wollen. Ob sie dazu das Zeug haben, verraten wir euch natürlich ebenfalls.

Bei den Tests ist der größte Name neben *Anthem* sicherlich *Devil May Cry 5*. Nach dem Ninja-Theory-Quasi-Reboot kehrt die Reihe nun zurück zur alten Zählweise und hat mit Dante, Nero und V zwei alte Bekannte und einen Neuzugang im Heldenportfolio an Bord. Ob der Titel auch qualitativ an die Vorgänger anschließen kann, klären wir ab Seite 46.

Der Rest des Test-Teils ist ein wilder Ritt quer durch alle Genres. Beim Geschicklichkeits-Racer *Trials Rising* und der anspruchsvollen Simulation *Dirt Rally 2.0* darf der wilde Ritt sogar wörtlich genommen werden. Ansonsten werfen wir noch einen Blick auf das neueste Klötzchen-Spiel *The Lego Movie 2 Videogame*, rätseln uns durch das stilistisch wertvolle Adventure *Trüberbrook* und prügeln uns durch *Dead or Alive 6*.

Im Extended-, Magazin- und Hardware-Teil erwarten euch unter anderem der nächste Branchenriesen-Teil, eine ausführliche Beratung für alle, die im Frühjahr aufrüsten wollen, und ein Behind-the-Scenes-Report zum E-Sport-Phänomen *Rainbow Six: Siege*. Als Vollversion für Extended-Käufer liegt in diesem Monat *Slime-san: Superslime Edition* bei, ein Retro-Plattformer im Stile von *Super Meat Boy*. Und nun: Viel Spaß mit der neuen Ausgabe!

Sascha und das PC-Games-Team

+++ PCG-Ticker +++

+++ NEWS Aktuelles +++

+++ Reiseziele des Monats: London, Paris, Montreal, Belgrad +++

+++ Überraschung des Monats: *A Plague Tale: Innocence*. Sieht hübsch aus, hat 'ne tolle Atmosphäre und scheinbar auch eine spannende Story. +++

+++ Knapp verpasst: *The Division 2* wird in der Redaktion bereits fleißig gezockt, für einen Test reicht das aber noch lange nicht. Unsere ersten Eindrücke gibt's aber in den Kurzmeldungen! +++

+++ NEWS Tests +++

+++ Bugschleuder des Monats: *Anthem*. Nicht auslösende Cut-Scenes, komplette Soundausfälle, Crashes – gepaart mit den ewigen Ladezeiten ein echter Spaßkiller. Bitte dringend weiter patchen. +++

+++ Lego-Spiel des Monats: *The Lego Movie 2 Videogame* … mal ernsthaft, da erscheint mittlerweile doch wirklich jeden Monat eins, oder? ;) +++

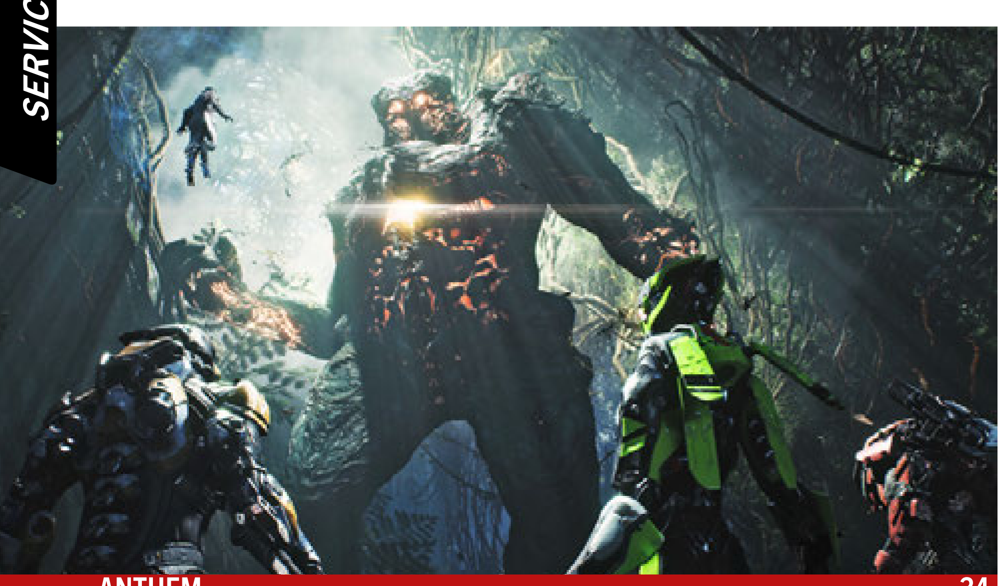
+++ Knapp verpasst #2: Während wir diese Zeilen schreiben, trudeln Keys zu *Generation Zero* ein, das letzte Ausgabe ja von Felix in den Most Wanted noch mal in Erinnerung gerufen wurde. Den Test zu Avalanches Koop-Shooter gibt's dann nächste Ausgabe. ++++

+++ NEWS Vermischtes +++

+++ Ninja des Monats: die Multimedia-Rubrik. Haben wir in der letzten Ausgabe ganz vergessen, als Neuerung zu erwähnen. Wie gefällt euch der Blick über den Tellerrand? +++

+++ Schönster Fehler des Monats: „der russische Kontinent". Wir verraten jetzt nicht, wer das geschrieben hat, aber vielleicht kriegt ihr es ja durch aufmerksames Lesen des Heftes selbst heraus :) +++

INHALT 04/2019



ANTHEM 34



DEVIL MAY CRY 5 46



SEKIRO: SHADOWS DIE TWICE 12

AKTUELL

TEST

MAGAZIN

HARDWARE

EXTENDED

SERVICE

NEUE GAMING EDITIONS 2019

G14m 19V1
UVP 1.599,- EUR

- CPU Intel Core i7-8750H 2,20GHz TDP 45W
- VGA Nvidia GeForce® RTX 2060 6GB GDDR6
- RAM Crucial DDR4 16GB
- SSD WD 240GB
- HDD Hitachi 1TB SATA III

HIGH QUALITY
geplant, gebaut, geprüft in Germany

Aufrüstservice
Zukunftssichere Upgrades

Game Coupons
im Wert von mehreren 100€





G19I 19V1
UVP 2.099,- EUR

- CPU Intel Core i7-9700K 3,60GHz
- VGA Palit GeForce® RTX 2080 8GB GDDR6
- RAM Crucial DDR4 16GB
- SSD Crucial 250GB
- HDD Seagate 1TB SATA III



PALIT SEAGATE



Weitere Infos zu diesen und weiteren **Gaming-PCs** und **-Notebooks** aus der aktuellen Serie, in welchen **CAPTIVA Fachmärkten** und wo die Geräte **online** erhältlich sind, findet ihr hier:

www.captiva-power.de

CAPTIVA GmbH | Siemenstr. 9 | 85221 Dachau | Telefon: 08131/56950 | info@captiva-power.com

… und das ist auf den DVDs:

VOLLVERSION auf DVD



Mit der *Superslime Edition* erhaltet ihr nicht nur das Hauptspiel, sondern auch beide DLCs *Blackbird's Kraken* und *Sheeple's Sequel*.



Als Schleim versucht ihr, der drohenden Magensäure zu entkommen und wieder in den Mund des Wurms zu kommen, der euch verschlungen hat.



Wenn euch *Super Meat Boy* gefällt, solltet ihr *Slime-san: Superslime Edition* definitiv einmal ausprobieren. Es lohnt sich!

SLIME-SAN: SUPERSLIME EDITION

Einst schleimte Slime-san, nichts Böses ahnend, im Wald umher, als plötzlich … ein gigantischer Wurm erschien und ihn verschlang! Tief im Magen des Wurms steht Slime-san nun vor einer Entscheidung: von einer nahenden Welle von Magensäure verdaut werden oder einen Weg durch die Eingeweide des Wurms zurück in sein Maul finden! *Slime-san* bietet skurrile, knifflige Plattformer-Action im Stile eines *Super Meat Boy*. Unter Zeitdruck hüpft, schlittert, schleimt und springt ihr durch weit über 100 Levels in schicker Retro-Pixel-Optik. Enthalten sind in dieser Version auch die beiden DLCs *Blackbird's Kraken* und *Sheeple's Sequel*.

INSTALLATION

Bei der auf der DVD enthaltenen Version von *Slime-san: Superslime Edition* handelt es sich um eine steamgebundene Version, ihr benötigt also ein entsprechendes Konto und eine Internetverbindung. Nachdem ihr die Installation von der Disc aufgerufen habt, startet Steam automatisch und fragt euch nach eurem Key. Diesen erhaltet ihr, indem ihr den Code auf der dem Heft beiliegenden Code-Karte unter www.pcgames.de/codes einlöst. Alternativ könnt ihr den so erhaltenen Key natürlich auch direkt bei Steam registrieren und das Spiel komplett herunterladen.

FAKTEN ZUM SPIEL

Genre: Jump & Run/Geschicklichkeit
Publisher: Headup Games
Veröffentlichung: 7. April 2017

SYSTEMVORAUSSETZUNGEN

Mindestens: Windows XP SP 3, 2 GHz Prozessor, 1 GB RAM, 2 GB freier Festplattenspeicher, DirectX-9.0c-kompatible Grafikkarte mit min. 512 MB VRAM
Empfohlen: Windows 7/8, 2 GHz Prozessor, 1 GB RAM, 2 GB freier Festplattenspeicher, DirectX-9.0c-kompatible Grafikkarte mit min. 512 MB VRAM

* Eure persönliche Seriennummer für die Installation unserer DVD-Vollversion des Spiels erhaltet ihr, indem ihr den Code von der Codekarte (nur in der Extended-Fassung der PC Games) auf dieser Website eingebt: www.pcgames.de/codes. Bei Fragen wendet euch bitte an redaktion@pcgames.de.

DVD 1

VOLLVERSION
- Slime-san: Superslime Edition

VIDEOS (VORSCHAU)
- Devil May Cry 5

VIDEOS (TEST)
- Anthem
- Dirt Rally 2.0
- Far Cry: New Dawn
- Wargroove

VIDEOS (SPECIAL)
- Lucas Arts Games – Top 10
- Resident Evil 2 Remake Eastereggs

TOOLS (AKTUELLE VERSIONEN)
- 7 Zip
- Adobe Reader DC
- VLC Media Player



DVD 2

TEST
- Civilization 6: Gathering Storm
- Metro Exodus

SPECIAL
- **Anthem**
  – 10 Änderungen, die das Spiel retten
  – Top 5 Zeitfresser
  – Trailer vs. Realität
- **Apex Legends**
  – Anfängertipps
  – Lifeline-Guide
- **Metro Exodus**
  – Synchronisation im Vergleich
  – Sammelobjekte-Guide
- **Resident Evil 2 Remake**
  – The Ghost Survivors DLC
  – Original vs. Remake
- **World of Warcraft**
  – Tortollaner Weltquest: Kreislauf des Lebens
  – Tortollaner Weltquest: Kalligraphie



DIE REDAKTION

Die Stammredaktion von PC Games stellt sich vor: Was bewegte das Team in diesem Monat?

SASCHA LOHMÜLLER | Redaktionsleiter



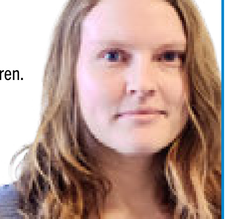
Spielt gerade:
Apex Legends, *The Division 2*, *WoW*, *FIFA 19*

Hört aktuell:
Fallujah – *Undying Light*; Grand Magus – *Wolf God*; Candlemass – *The Door to Doom*; Kings Destroy – *Fantasma Nera*

Überlegt gerade:
wo der Jahresurlaub hingehen soll. Falls er denn stattfindet. Island? Großbritannien? Spanien? Italien? Oder wieder Holland? So viele Fragen.

Feiert den 20sten Geburtstag von *Everquest*:
Glückwunsch, du alter, hässlicher, unzugänglicher Haufen purer Liebe.

MARIA BEYER-FISTRICH | Brand / Editorial Director



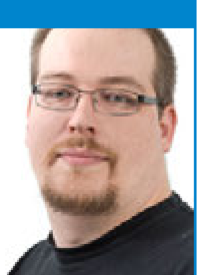
Spielt:
Phantasy Star, *Diablo 3*, *Observer*

Hört:
nach dem Hell over Hammaburg noch immer ein Klingeln in den Ohren. Außerdem: The Neptune Power Federation!

Plant:
auch im nächsten Jahr zum Hell over Hammaburg zu fahren. Hotelzimmer sind schon gebucht!

Freut sich:
auf den Frühling und den ersten Urlaub!

KATHARINA PACHE | Redakteurin



Spielt zurzeit:
Das Kartenspiel zu *The Binding of Isaac*, *The Binding of Isaac*, *Trials Rising* und hoffentlich *Sekiro*, wenn ihr diese Zeilen lest.

Traf beim Einkaufen:
eine Maus, die gerade das Geschäft betrat und schnurstracks Richtung Backwarenauslage davonhuschte. Hmm.

Sieht gerade:
ein paar Folgen *Adventure Time*.

Freut sich sehr:
auf *Hollow Knight: Silksong*, das neue Spiel von Team Cherry.

MATTI SANDQVIST | Redakteur



Spielt zurzeit:
Rainbow Six: Siege – Burnt Horizon, *Metro Exodus*

Plant den nächsten Urlaub:
Ende Mai kann man noch ziemlich gut Lachse in der Ostsee fangen, da muss ich nur noch die passende Insel mit Ferienhaus und Boot finden.

Ist weiterhin begeistert von:
Rainbow Six: Siege. Der neue DLC mit seinen australischen Spezialisten gefällt mir ungemein gut!

Aber auch die Konkurrenz hat was für sich:
das sagen jedenfalls die gespielten Stunden in *BF5* aus – über 300!

MATTHIAS DAMMES | Redakteur



Spielt derzeit:
Jede Menge *The Division 2*, ein wenig *Stellaris*

Zuletzt durchgespielt:
Deponia Doomsday, *Anthem* (traurig, wie schlecht das ist)

Macht sich Sorgen:
um die Zukunft von *Dragon Age*. Wenn *Anthem* der neue Maßstab für Biowares Qualität ist, will ich lieber kein neues Spiel in meinem Lieblingsuniversum haben.

Hat die Antwort auf alle Fragen:
42

FELIX SCHÜTZ | Redakteur



Zuletzt durchgespielt:
Anno 1404, *Far Cry* (dt.), *Dawn of Man*, *Glass Masquerade*, *Dune Legacy*

Spielt derzeit:
Generation Zero, *Grim Dawn: Forgotten Gods*, *Anno 2070*, *Nexus: The Jupiter Incident*, *Marvel's Spider-Man: Die Stadt, die niemals schläft* (PS4)

Zuletzt gesehen:
Captain Marvel, *The Umbrella Academy*, *After Life*, *True Detective Season 3*, *American Gods Season 2* und noch mal alle Folgen von *The Expanse*

Freut sich auf:
Avengers: Endgame und die *Dune*-Verfilmung von Denis Villeneuve

LUKAS SCHMID | Redakteur



Spielt zurzeit:
Shadow of the Tomb Raider. Gar nicht mal so gut! Außerdem *Tetris 99* für die Nintendo Switch. Gut! Und außerdem *Super Mario Land 2*.

Fliegt:
Noch vor Redaktionsschluss dieser Ausgabe mit seiner Freundin in den zweieinhalbwöchigen Japanurlaub. Das wird mein erster Besuch dort!

Fragt sich:
Welche Filme ich mir während des langen Fluges ansehen werde.

Hat:
Seinen inneren Schweinehund besiegt und geht wieder öfter klettern.

CHRISTIAN DÖRRE | Redakteur



Spielt gerade:
Mal wieder *Grand Theft Auto 5*.

Liest derzeit:
Jahre des Jägers von Don Winslow

Hört in Dauerschleife:
Descendents – *Hypercaffium Spazzinate* (ist halt auch einfach ein fantastisches Album!)

Schaut momentan:
Die Sopranos (Blu-ray), *Sunderland 'til I Die* (Netflix), diverse Action- und Trash-Filme auf Amazon Prime.

DAVID BENKE | Video-Volontär



Zuletzt durchgespielt:
SOMA – Bin mir aber noch nicht sicher, ob ich froh sein soll, den Horror-Trip endlich erfolgreich hinter mich gebracht zu haben, oder doch eher deprimiert ob des Endes.

Zuletzt gesehen:
Beide Staffeln *Disjointed* und ein bisschen *Breaking Bad*

Zuletzt gehört:
Royal Republic – *Fireman & Dancer*

Feiert demnächst:
Einjähriges Jubiläum in der Redaktion. Vielleicht bring ich ja Kuchen mit.

PAULA SPRÖDEFELD | Volontärin

Spielt zurzeit:
Devil May Cry 5 und ist nicht unbedingt begeistert. Schade.

Liest derzeit:
Die Comicreihe *The Umbrella Academy*, weil die Serie so gut war!

Will wieder:
Sommer haben! Schnee, Schneeregen, Graupel, Hagel … das ist doch nicht natürlich! Sonne, wo bleibst du?!

Ist genervt:
Weil die uralte Spülmaschine endgültig den Geist aufgegeben hat. Jetzt muss eine neue her. Gebraucht. Von ebay, weil arm.

SO ERREICHT IHR UNS:

Der direkte Draht in die PC-Games-Redaktion:

Anregungen und Fragen rund ums Heft: redaktion@pcgames.de

Fragen und Anliegen zum Abo: abo@computec.de

Fragen zur Heft-DVD, zu Videos und Vollversion: dvd@pcgames.de

Heftnachbestellungen und Sonderhefte: shop.pcgames.de

PC Games abonnieren: abo.pcgames.de

Trefft das Team auf Facebook: www.facebook.de/pcgamesde

Folgt uns auf Twitter: www.twitter.com/pcg_de

PC Games auf Instagram: www.instagram.com/pcgames.de





DAS PC-GAMES-**TEAM-TAGEBUCH**

Das Leben unserer Redakteure besteht nicht nur aus Schreiben und Spielen. Was wir diesen Monat alles erlebt haben, erfahrt ihr auf dieser Seite.

Setzen, Sechs!

Matti ist diesen Monat gleich doppelt für uns unterwegs. Als Erstes reist er ins nicht unbedingt sommerliche Kanada, um sich dort nicht nur das Finale des Six Invitational anzuschauen, bei dem die weltbesten Rainbow-Six-Siege-Teams um dicke Preisgelder zocken, sondern auch, um dort mit den Entwicklern über den enorm erfolgreichen Taktik-Shooter zu sprechen. Heraus kam dabei eine schicke Reportage, in der wir euch darlegen, wie aus dem nischigen Geplänkel ein globales Phänomen wurde, das mittlerweile 40 Millionen registrierte Spieler anzieht. Und ein paar launige Fotos für diese Seite hat unser Finne natürlich auch mitgebracht.



Battlefield Royale

Lange müssen Fans nun schon auf den Battle-Royale-Modus Firestorm für das aktuelle Battlefield warten. Bald ist es allerdings so weit und wir konnten auf Einladung von EA bereits ausgiebig in die Gefechte reinspielen. Was Matti vom neuen Modus hält, lest ihr daher zeitnah auf unserer Website oder im nächsten Heft.



From From Software with love

Das neue Spiel der Dark-Souls-Macher From Software wird bereits sehnsüchtig erwartet – nicht nur von unserer Expertin Katha. In London durften wir nun kurz vor Release noch einmal ausgiebig in das Ninja-Abenteuer eintauchen. Alles Wissenswerte dazu lest ihr in der Vorschau.





Genre: Action
Entwickler: From Software
Publisher: Activision Blizzard
Termin: 22. März 2019

Sekiro: Shadows Die Twice

Activision lud uns ein, ein letztes Mal vor dem Test *Sekiro* zu spielen. Nicht alle unsere Fragen wurden beantwortet, aber was wir erfuhren, verraten wir gerne in der Vorschau.

Von: Katharina Pache

Wir sind in London und es regnet. Die hiesigen Wetterverhältnisse überraschen uns nicht, was wir beim Spielen von From Softwares neuem Werk mit dem Titel *Sekiro: Shadows Die Twice* in der britischen Metropole erleben, hingegen schon. Wir haben weit mehr als eine Stunde mit *Sekiro* verbracht, sind gestorben, haben gesiegt und können sagen: Das wird wirklich anders als alle modernen From-Spiele zuvor. Zunächst die wichtigsten Eckpfeiler rund um das Stealth-Action-Abenteuer der Macher von *Dark Souls* und *Bloodborne*: Ihr verkörpert erstmals einen festgelegten Charakter, erkundet das alte Japan der Sengoku-Ära und versucht, den Erben der Drachenblut-Dynastie aus den Klauen eines feindlich gesinnten Clans zu retten.

Erst linear, dann offen

Zu Beginn der Veranstaltung saugen wir in einer Präsentation neue Informationen auf, unter anderem wird die Karte gezeigt, doch leider ist es nicht gestattet, die Map zu fotografieren. Sie ähnelt der von *Dark Souls 3*, nur dass in der Mitte statt ganz oben eine riesige Festung trohnt, außen herum einige kleinere Gebäude und markante Areale wie etwa ein See, die wahrscheinlich optionale Gebiete ausweisen. Nach einem linearen Beginn des Abenteuers sollen Spieler später die Wahl haben, welchen Weg sie einschlagen. Das Schnellreisesystem steht von Anfang an zur Verfügung, wir teleportieren uns auf Knopfdruck zwischen entdeckten Götzenbildern (das *Sekiro*-Pendant zum Leuchtfeuer) und dem verfallenen Tempel, der unsere Hub-Umgebung darstellt, hin und her. Anders als in *Dark Souls 3* starten wir nicht in der riesigen Burg in der Weltmitte, sondern müssen diese erreichen, um unseren jungen Drachenblut-Schützling zu befreien. Der wird am Anfang des Spiels gekidnappt, während wir unseren Arm verlieren. Außerdem sehen wir das verzweigte Upgrade-System, bei dem eine Menge Fertigkeiten, Moves und Waffenverbesserungen aufs Freischalten warten.

Mit dem Seilhaken springt ihr behände durch die Gegend. Vermutlich kann man das nützliche Item, das an der Armprothese befestigt ist, später aufwerten, um die Reichweite zu erhöhen.

Die Armprothese statten wir mit unterschiedlichen Sekundärwaffen wie Feuerwerk oder Wurfgeschossen aus. Verzaubern können wir die Extremität ebenfalls, wir tippen auf die üblichen Elementeffekte wie Feuer oder Elektrizität, außerdem fanden wir einen Gegenstand für okkulte Verzauberung. Wir erkundigen uns, ob man diese Upgrades unterwegs vornimmt oder ob man dazu einen NPC besuchen muss, allerdings vergeblich – eine Fragerunde ist nicht vorgesehen! Dabei brennen uns weitere Fragen unter den Nägeln, unter anderem: Wenn *Sekiro* auf Stealth-Elemente setzt, hat From Software dann die KI der Gegner an das System angepasst oder verhalten sich die Widersacher so berechenbar wie in den Vorgängern? Das müssen wir nun wohl selbst bei der Spielsession herausfinden.

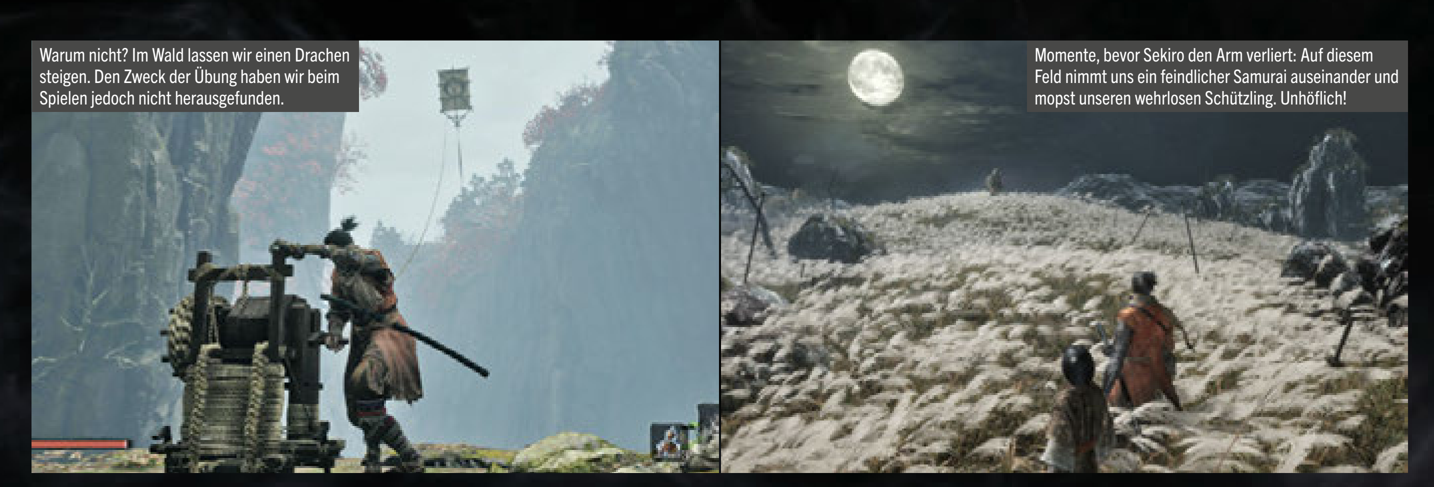
Aller Anfang ist einfach

Wir beginnen am Anfang, also beim Tutorial. Der erste Teil macht uns mit den Grundlagen der Stealth- und Fortbewegungstechnik vertraut. *Sekiro* ist schneller als jeder *Dark Souls*-Held es je war: An Wällen führt er elegante Wandsprünge aus, er balanciert mit Felsen im Rücken über schmale Vorsprünge und hält sich athletisch an Kanten fest, die er natürlich auch erklimmen kann. In geduckter Haltung schleichen wir durch hohes Gras, vorbei an sich unterhaltenden Gegnern.

Im zweiten Teil der Einstiegslektion geht's ums Kämpfen und auch wenn das System deutlich anders ist als in den Vorgängern, fühlt man sich als *Souls*-Veteran rasch heimisch. Mit der linken Schultertaste blockt Sekiro Hiebe, aber je mehr Schläge er abwehrt, desto stärker sinkt seine Balance. Ausdauer gibt es nicht mehr! Für die Feinde gilt fairerweise das gleiche System, wir decken sie also mit Hieben ein, bis sie aus dem Gleichgewicht geraten, parieren mit einem präzisen Block für einen schnellen Todesstoß oder schalten sie einfach aus dem Hinterhalt mit einem Finisher aus. Die normalen Samurai-Feinde, Wölfe und ein paar der kleinen Yokai-Monster sind mit einem gut getimten Streich Geschichte.

Wie man in den Wald hineinschleicht

Nach einer Weile bietet man uns an, einen späteren Bereich des Spiels zu begutachten. Aber gerne! Der weiter fortgeschrittene Spielstand versetzt uns in einen lauschigen Wald. Auch hier ertönt, ganz From-untypisch, die ganze Spielzeit über Hintergrundmusik. Bewohnt wird der Forst von mumienhaften Mönchen, die trotz ihres gefriergetrockneten Äußeren sehr flink auf den Beinen sind und uns mit Tritten und Stockhieben malträtieren. Wir merken schnell: War es schon in *Souls*-Spielen nicht ratsam, mehrere Gegner gleichzeitig zu bekämpfen, ist es in *Sekiro* mit Selbstmord (oder besser: Seppuku?) gleichzusetzen. Wir hauchen das Leben aus und warten kurz, bevor wir an Ort und Stelle wiederauferstehen. Richtig gelesen: In *Sekiro* können wir auf



Warum nicht? Im Wald lassen wir einen Drachen steigen. Den Zweck der Übung haben wir beim Spielen jedoch nicht herausgefunden.

Momente, bevor Sekiro den Arm verliert: Auf diesem Feld nimmt uns ein feindlicher Samurai auseinander und mopst unseren wehrlosen Schützling. Unhöflich!

Nicht alle Attacken könnt ihr blocken oder parieren. Sollte ein Feind euch mit einem unblockbaren Angriff anvisieren, warnt euch ein rotes Symbol über eurem Haupt davor.

Wunsch sofort nach der Niederlage den nächsten Versuch starten. Dieses Talent verdanken wir unserem entführten Schützling, der uns mit seinem Blut gesegnet hat, was uns ermöglicht, dem Tod ein Schnippchen zu schlagen. Einmal eingesetzt, muss diese wertvolle Fähigkeit aber erst eine ganze Weile wieder aufgeladen werden.

Auch von der Wiederauferstehung abgesehen funktioniert der Bildschirmtod in *Sekiro* anders als noch in *Dark Souls*. Unsere gesammelte Erfahrung und auch das Geld liegen nicht an der Stelle, an der wir beides verloren haben – das Zeug ist für immer weg! Einzig die Gnade der Götter ermöglicht es uns, den Besitz zu retten: manchmal erbarmt sich Buddha und verhindert den Verlust. Ob uns das Glück zuteilwird, hängt wohl von diversen Faktoren ab. So fanden wir etwa Items, welche die Gunst, in der wir bei den Göttern stehen, senken. Gerne hätten wir mehr über die Mechanik erfahren, doch in der beschränkten Spielzeit blieb nicht viel Raum zum Experimentieren.

Die Schreinbewohner

Im Wald treffen wir aber nicht nur auf die Kampfmönche, sondern auch auf zwei unterschiedliche NPCs, die offensichtlich mit Nebenquests zu tun haben, gefährliche Speerkrieger im Grasmantel, einen riesigen, keulenschwingenden Mönch, Yokai, einen fackeltragenden Samurai und einen Kürbissamen. Letzterer ist sehr wertvoll. Geben wir ihn der rätselhaften Krankenschwester im verfallenen Schrein, wächst das Volumen unseres Flaschenkürbis, mit dem wir uns heilen – quasi der Estus-Flakon von *Sekiro*. Im Schrein treffen wir abseits der Dame auf unseren rätselhaften Retter, einen Handwerker, der unablässig Buddhas schnitzt und unsere Armprothese verbessert. Zu guter Letzt wartet ein untoter Samurai am Rand des Gebiets auf Besucher. Da er anscheinend nicht sterben kann, bietet er sich als Gegner an, an dem wir Manöver wie den Angriff direkt nach einem Konter üben. Praktisch!

Rollenspiel light

In *Sekiro* verkörpern wir erstmals eine festgelegte Figur mit einer Hintergrundgeschichte und persönlichen Motiven. So haben wir in Dialogen mit Spielfiguren gelegentlich mehrere Antwortmöglichkeiten, ausufernde Unterhaltungen führen wir aber trotzdem nicht – manchmal beschränken sich Sekiros Sätze auf ein bedeutungsschwangeres „...". Die typische Präsentation im From-Stil bleibt erhalten, mit Charakteren, die kryptisch vor sich hinbrabbeln, und geheimnisvollen Item-Beschreibungen, die zum Interpretieren einladen. Viel zur Geschichte sagen können wir jedenfalls noch nicht, auf jeden Fall aber spielen Motive wie Blut, Krankheit und Untotenplage ein weiteres Mal eine wichtige Rolle in der Handlung. Sekiro als Persönlichkeit blieb während der Spielsession blass, aber wir steckten ja auch nur etwas weniger als zwei Stunden in der Haut des Ninja.



Diesen armen Tropf trafen wir im Wald. Seine Freunde haben ihn sitzen lassen. NPCs versorgen euch also wieder mit diversen, kryptisch präsentierten Nebenquests.

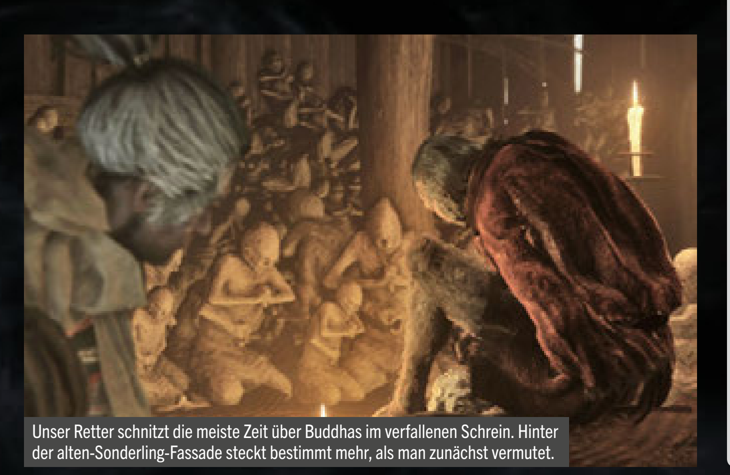


Ein Kampf gegen mehrere Gegner gleichzeitig ist nicht zu empfehlen, auch wenn das Ausführen eines Finisher-Angriffs euch kurzzeitig vor Schaden schützt.

Wie üblich in From Software-Spielen trefft ihr auf optionale Bosse und Bereiche im Spiel. Nach einem linearen Anfang soll sich das Abenteuer später öffnen, ihr bestimmt den Weg.

Schleichende Bedenken

Ein Punkt, der uns noch ein wenig Kopfzerbrechen bereitet, ist wie eingangs erwähnt die Stealth-Mechanik. In Schleichspielen trägt gute Gegner-KI erheblich zum Spielspaß bei – stellt man fest, dass Feinde mit Scheuklappen durch die Gegend laufen, mindert das den Nervenkitzel erheblich. Während des Spielens machte keiner der vielen unterschiedlichen Widersacher durch besondere Intelligenz auf sich aufmerksam. Herumliegende Leichen etwa stimmen die Gegner nicht misstrauisch, es ist recht einfach, sich von hinten oder der Seite an Feinde heranzupirschen. Gegner reagierten nicht auf die Keramikstücke, die wir ihnen zum Ablenken vor die Füße warfen. Durch die erhöhte Mobilität ist es zudem nicht allzu schwierig, Feinden zu entkommen – einige haben zwar Wurfgeschosse, aber als wir etwa in einem Tempel im Wald durchs Fenster fliehen, schlagen die Mönche innen stumpf gegen die Wand, im hoffnungslosen Versuch, uns zu folgen. Bedenken muss man zudem, dass die Duelle gegen menschliche Spieler wegfallen, die von Natur aus fordernder sind als Kämpfe gegen computergesteuerte Figuren. Allerdings haben wir nur einen Bruchteil des Spiels ausprobiert und es ist gut möglich, dass man später klügeren Feinden begegnet. In Szenen, die der Publisher zur Verfügung stellte, sieht man einen Feind, der andere durch eine Signalfackel warnt – noch können wir also kein abschließendes Urteil fällen.



Unser Retter schnitzt die meiste Zeit über Buddhas im verfallenen Schrein. Hinter der alten-Sonderling-Fassade steckt bestimmt mehr, als man zunächst vermutet.

Viele Fragen

Wir haben viel gesehen, aber auch noch viele Fragen. Wie genau levelt man auf? Wie verbessert man das Katana? Warum konnten wir im Wald einen Drachen steigen lassen? Sind die Feinde untot oder infiziert oder normale Menschen? Und was wollen eigentlich die Typen von unserem entführten Schützling? Glücklicherweise müssen wir nicht mehr lange auf die Antworten warten, denn am 22. März 2019 erscheint *Sekiro: Shadows Die Twice* auf PS4, Xbox One und auf dem PC. Und wenn es danach wochenlang regnen sollte, ist uns das egal. Denn wir werden damit beschäftigt sein, tief in die Sengoku-Ära vorzudringen. ❑

KATHARINA MEINT

„Noch ein paar Fragezeichen, aber das Kampfsystem ist auf jeden Fall klasse."

Stealth und From Software – da sollte mir eigentlich das Herz aufgehen. Dass ich nach dem Spiel und Ganze in *Sekiro* bislang fehlt. Das Vorankommen in den ersten Gebieten erschien mir etwas einfach, aber ich habe auch ausgiebig die Schleichmechanik genutzt und garantiert viele praktische Items übersehen – Zeitdruck eben. Ich erwarte von *Sekiro* keine Stealth-Mechaniken wie sie etwa *Metal Gear Solid 5* bietet, wo ich Feinde als Geisel nehmen kann und vieles mehr. Aber da es sich bei den herumstehenden Samurai anscheinend um vernunftbegabte Wesen und nicht um die zombiehaften Hüllen eines *Dark Souls* handelt (schließlich kann ich ihren Gesprächen lauschen), fände ich es nicht abwegig, wenn sie sich untereinander verständigen und ein bisschen aufmerksamer durch die Levels gehen als der klassische Untote. Auch den Vergleich zu *Nioh* möchte ich gerne ziehen, da er nahe liegt: Noch erscheint mir das *Sekiro*-Kampfsystem simpler, dort gibt es kein Haltungs-, Rüstungs- und Waffensystem. Dafür fällt in Sekiro die *Diablo*-artige Loot-Flut weg. Außerdem verriet der kurze Blick, der mir auf das Skill-Menü vergönnt war, dass man jede Menge Kombos und Fertigkeiten freischalten kann. Ein wichtiger Faktor, bei dem From Software immer die Nase im Vergleich zur Konkurrenz und auch zu *Nioh* vorne hat, ist die riesige Menge an Gegnertypen. Während der Spielsession habe ich viele unterschiedliche Feinde bekämpft, sodass keinerlei Langeweile aufkam. Und das Kämpfen, Blocken und Parieren fühlt sich präzise, befriedigend und spaßig an. Gerade wegen meiner Skepsis gegenüber den Stealth-Zutaten freue ich mich nun umso mehr auf *Sekiro: Shadows Die Twice*. Es wäre ja langweilig, würde From Software immer das gleiche Spiel entwickeln und nur das Setting tauschen.

Die Dorfbewohner wollen Amicia und Hugo nicht helfen und verschließen stattdessen Türen und Fenster.

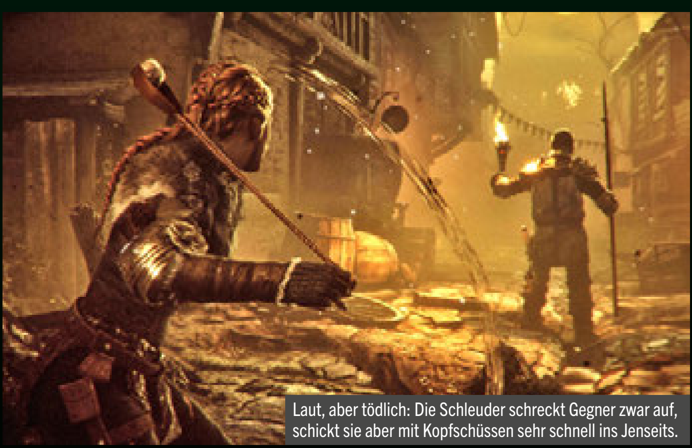
Genre: Action-Adventure
Entwickler: Asobo Studio
Publisher: Focus Home Interactive
Termin: 14.Mai 2019

A Plague Tale: Innocence

Ratten, die Inquisition und zwei Kinder: *A Plague Tale* trotzt dem Open-World-Trend und setzt einzig auf eine emotionale Geschichte.

Von: Olaf Bleich, Benedikt Plass-Fleßenkämper & Sascha Lohmüller

In einer Videospielwelt, die sich momentan in erster Linie um Multiplayer-Brocken wie *Apex Legends* und *Anthem* oder um Open-World-Abenteuer wie *Red Dead Redemption 2* oder *Far Cry: New Dawn* dreht, wirken klassische Story-Spiele immer mehr wie eine bedrohte Spezies. Bei der Hands-on-Session zu *A Plague Tale: Innocence* in Paris liegt bei den anwesenden Journalisten deshalb nicht nur Euphorie, sondern auch eine gewisse Unsicherheit in der Luft. Entwickler Asobo Studio und Focus Home Interactive präsentieren ein Spiel, das sich vor allem auf das narrative Storytelling beschränkt und das Gameplay lediglich darin einbettet. Ob das funktionieren kann? Für das in Bordeaux ansässige Entwicklerteam ist das bereits als Serie geplante *A Plague Tale: Innocence* eine echte Bewährungsprobe. Das im Jahr 2002 gegründete Studio arbeitete zwar schon an größeren Produktionen wie *The Crew* oder *Recore* mit, war aber nie alleine in der Verantwortung. *A Plague Tale* stammt dagegen von Anfang bis Ende aus der Feder der Franzosen. Dass man mit dem Spiel gegen den Strom schwimmt, ist David Dedeine, Creative Director und Mitbegründer von Asobo Studio, bewusst. „Natürlich hätten wir Multiplayer-Mechanismen – etwa einen Koop-Modus – irgendwie integrieren können. Aber das war nicht unser Anspruch. Wir möchten mit *A Plague Tale* die Geschichte von Amicia und Hugo erzählen. Und das funktioniert am besten in einer linearen Spielerfahrung“, führt Dedeine im Gespräch aus. Und so erinnert *A Plague Tale* nicht nur aufgrund seines Episodenformats stark an frühere Telltale-Abenteuer, bietet dabei aber abseits der Geschichte auch einige spannende spielerische Ansätze.


Laut, aber tödlich: Die Schleuder schreckt Gegner zwar auf, schickt sie aber mit Kopfschüssen sehr schnell ins Jenseits.


Im vierten Kapitel erhalten Amicia und Hugo Unterstützung vom jungen Lucas. Er ist in der Kunst der Alchemie bewandert.



Die Wachleute reagieren sehr berechenbar. Sie folgen Geräuschen geradezu stoisch und laufen auf festen Bahnen.

Krieg und die Seuche fressen das mittelalterliche Frankreich von innen auf. Das Spiel fängt diese Untergangsstimmung treffend ein.

Game of Thrones mit Ratten

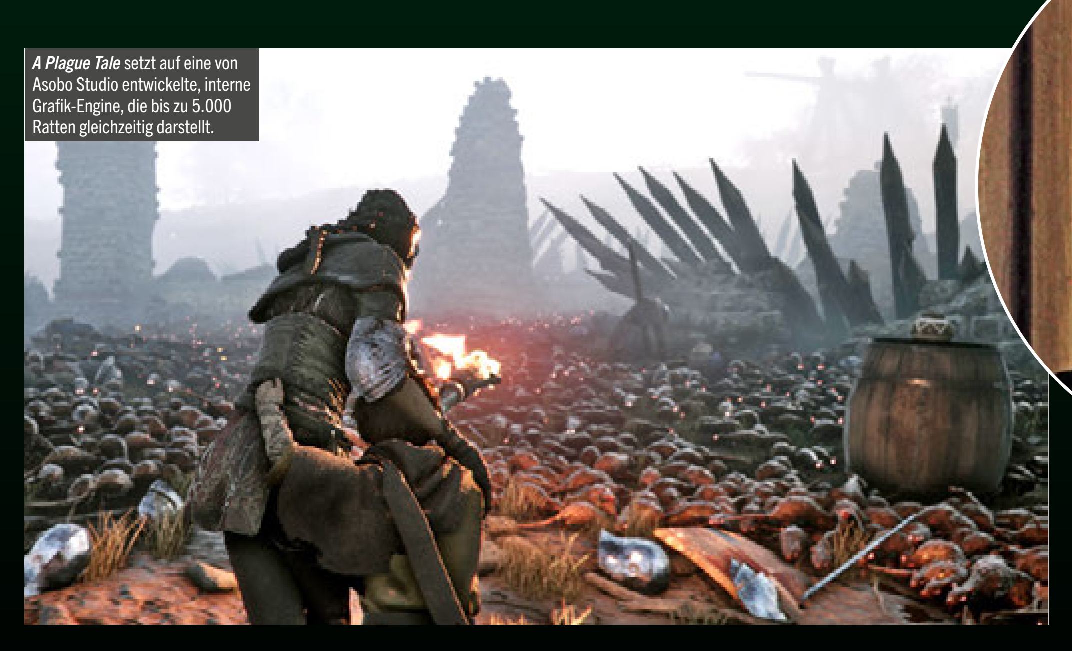
A Plague Tale: Innocence erstreckt sich über insgesamt 17 Kapitel, von denen wir bereits die ersten vier durchspielen konnten. Schauplatz des Abenteuers ist das mittelalterliche Frankreich des Jahres 1348. In den Ländereien der De-Rune-Familie wütet eine Seuche, die Menschen leiden, hungern und sterben. Davon bekommen wir in den ersten Minuten allerdings noch nichts mit. Dort zeichnet Asobo Studio nämlich ein schönes Mittelalter-Idyll: Hausherr Robert übt mit Töchterchen Amicia spielerisch den Umgang mit ihrer Schleuder. Diese Passage dient als Tutorial: Wir kontrollieren Amicia, heben Steine auf und feuern damit auf den vor uns stehenden Apfelbaum. Bereits an dieser Stelle fallen die vielen Nahaufnahmen auf – das Spiel erinnert in Sachen Inszenierung an Titel wie *Heavy Rain* oder *Beyond: Two Souls*. Der Umgang zwischen Robert und Amicia wirkt vertraut und liebevoll. Nur zwischen den Zeilen hören wir bereits heraus, dass über der Familie ein dunkler Schatten liegt: Amicias Bruder Hugo leidet unter einer mysteriösen Krankheit, und Mutter Beatrice forscht nach einem Heilmittel. Dadurch ist das Verhältnis zwischen Mutter und Tochter angespannt – Amicia beneidet ihren Bruder um die viele Aufmerksamkeit.

Doch diese Probleme manifestieren sich erst im späteren Spielverlauf. Im ersten Kapitel dreht sich zunächst alles um den Umgang mit Amicias Schleuder. Sie ist später eines der wichtigsten Werkzeuge beim Lösen von Rätseln, dient uns aber auch als Waffe. Kein Wunder also, dass sich das Mädchen sogleich an der Jagd eines jungen Wildschweins versucht. Wie in *Assassin's Creed* oder *Horizon* schleichen wir geduckt durch das hohe Gras. In dieser Position sind wir für andere Figuren unsichtbar und Amicias Schritte verursachen keine Geräusche. Doch als wir die Schleuder laden, erkennen wir das erste Problem: Das Herumwirbeln der Waffe verursacht Lärm, der das Ferkel aufschreckt. Das wiederum weckt den Jagdtrieb in Amicias Hund Lion, der sofort die Verfolgung aufnimmt. Was nun an dramatischen Szenen folgt … wollen wir nicht verraten, denn die Story ist schließlich der Mittelpunkt. *A Plague Tale: Innocence* interpretiert das Motiv der gefährlichen Seuche anders, als man erwarten könnte. Ratten dienen in diesem Fall als Bösewichte. Sie tauchen aber nicht einzeln oder in kleinen Gruppen auf, sondern zu Tausenden. Die schwarzen Biester mit roten Augen fressen Menschen mit Haut und Haar auf, sofern man sich nicht in Sicherheit bringt. Einzig mit Feuer können wir die Nager verjagen.

Chaos im Königreich

Die Ratten sind allerdings nicht die einzige Bedrohung in *A Plague Tale: Innocence*. Kaum zurück am Hof, machen wir unangenehme Bekanntschaft mit der Inquisition. Trotz realer Bezüge – etwa auf die Pest-Epidemie oder eben die Inquisition – ist *A Plague Tale* kein authentisches Historienabenteuer, erklärt David Dedeine während des Interviews. Die Häscher machen scheinbar den kleinen Hugo für den Niedergang des Reichs verantwortlich und greifen daher den Hof an. Es folgt ein blutiges Gemetzel, bei dem das Spiel nicht an drastischen Bildern spart. Wer *Game of Thrones* mag, der wird sich hier gleich zu Hause fühlen!

Letztlich retten wir uns mit Amicia und Hugo und sind plötzlich auf uns allein gestellt. Der Junge klammert sich an seine große Schwester. Genau in dieser Art der Zusammenarbeit liegt der Reiz von *A Plague Tale*: Wir müssen versuchen, Hugo irgendwie und vor allem Hand in Hand zu retten. Als wir jedoch in einem Dorf eintreffen, schlagen uns die Bewohner Fenster und Türen vor der Nase zu. Das Zusammenspiel zwischen Amicia und ihrem Bruder erzeugt beim Spieler schnell eine emotionale Verbundenheit zu beiden Figuren. Hugo ist in seiner Kindlichkeit extrem direkt, naiv und liebenswert. In der spielbaren englischen Version übernimmt tatsächlich ein Kind sei-



A Plague Tale setzt auf eine von Asobo Studio entwickelte, interne Grafik-Engine, die bis zu 5.000 Ratten gleichzeitig darstellt.

Laut Creative Director David Dedeine will Entwickler Asobo Studio in ***A Plague Tale: Innocence*** vor allem die Geschichte zweier Geschwister erzählen. Das französische Studio verzichtet daher bewusst auf einen Multiplayer-Part.

Hugo quälen immer wieder Kopfschmerzen. Im Spielverlauf sucht ihr auch nach dem Ursprung seiner Erkrankung.

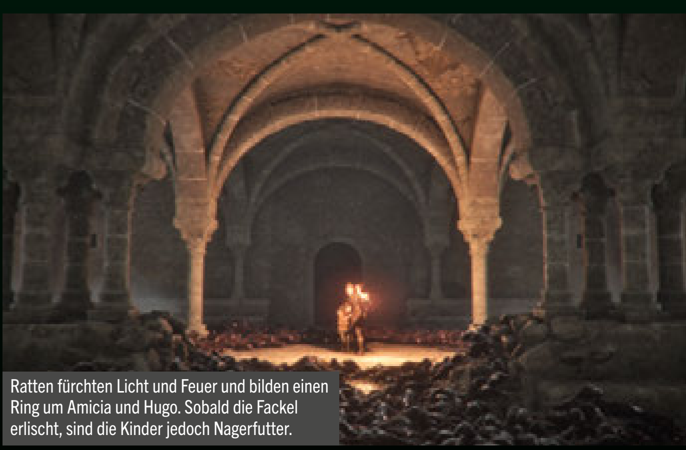
ne Rolle, was den Charakter noch einmal unterstreicht. David Dedeine erklärt die Zusammenarbeit: „Das ist gar nicht so einfach. Wir konnten ihm ja viele Szenen aus dem Spiel nicht zeigen, dafür ist er noch zu klein. Wir mussten ihm Schlüsselmomente erklären, um auch die zur Situation passenden Emotionen zu erhalten." Über die deutsche Version konnten wir uns noch kein Urteil bilden.

Auffällig: *A Plague Tale* wechselt immer wieder geschickt das Tempo. Nachdem uns die Dorfbewohner abweisen, folgt sofort eine Verfolgungssequenz. In dieser sprinten wir mit Amicia und Hugo durch die Gassen. Kleinere Rätselaufgaben lockern diese Phase auf: Wir schieben beispielsweise einen Karren gegen eine Wand und erreichen so eine höhere Ebene. Später schicken wir Hugo vor und lassen ihn Türen öffnen oder heben ihn auf einen Balkon, wo er schließlich einen Käfig als Leiterersatz für Amicia herunterwirft. Dank auffälliger Farben erweisen sich die Rätsel als sehr einfach. In *A Plague Tale* verlieren wir uns in erster Linie aufgrund des tollen Storytellings.

Schleichen, schleudern, werfen

A Plague Tale: Innocence entpuppt sich als bewusst lineare Spielerfahrung, die nur wenige Abzweigungen zulässt. In einigen Abschnitten wie etwa dem Wald zu Beginn oder später auch einem Bauernhof gibt es zwar mehrere Routen, diese führen aber letztlich immer zum gleichen Ziel. Wenig verwunderlich verzichtet das Entwicklerteam daher auch auf Entscheidungsmöglichkeiten oder gar verschiedene Enden. David Dedeine führt diesen Punkt weiter aus: „Ich weiß, dass Spieler Spaß daran haben, die Möglichkeiten auszuloten. Aber das hätte nicht zu unserem Konzept gepasst. Wir möchten eine durchgängige Geschichte erzählen. Entscheidungsfreiheiten haben ihren Reiz, sorgen aber auch oft für enttäuschte Erwartungen und bringen Spieler dazu, zu sehr über das nachzudenken, was sie als Nächstes tun." Das wiederum würde einem womöglich die Stimmung vermiesen oder für ein allzu mechanisches „Durchrennen" bestimmter Abschnitte sorgen.

Um abseits der Geschichte für etwas Tiefe zu sorgen, implementieren die Macher ein rudimentäres Charakter- und Upgrade-System. So sammeln wir im Verlauf acht verschiedene Ressourcen, darunter Leder, Werkzeuge, Stoff, Schwefel und Alkohol. An Werkbänken verbessern wir schließlich Amicias Schleuder und das Inventar. Mit dem ersten Schleuder-Upgrade etwa erhöhen wir die Durchschlagskraft. Das Ergebnis: Kopfschüsse bei Wachleuten der Inquisition sind nun tödlich. Rüsten wir die Tasche auf, erhalten wir zusätzliche Slots für Steine und Töpfe. Das wiederum wirkt sich auf die Stealth-Mechanik des Spiels aus. Als Ablenkungsmanöver werfen wir Steine auf Metallteile wie Pfannen, Helme oder andere Objekte. Die Gegner-KI ist insgesamt sehr berechenbar: Die



Ratten fürchten Licht und Feuer und bilden einen Ring um Amicia und Hugo. Sobald die Fackel erlischt, sind die Kinder jedoch Nagerfutter.



Die Kamera fährt während der üppigen Zwischensequenzen immer wieder dicht an die sehr gut animierten Gesichter der Protagonisten heran.

Zu Beginn ist die Welt der jungen Amicia noch in Ordnung. Im Wald trainiert sie mit ihrem Vater den Umgang mit der Schleuder.

Nur die Lichter schützen die Farm vor den Ratten. Die Scheune ist Schauplatz eines der emotional bewegendsten Momente am Anfang des Spiels.

Die Truppen der Inquisition besetzen die Ländereien und sorgen für Chaos. Eine direkte Konfrontation mit den Soldaten ist nicht empfehlenswert.

Wachleute folgen vorgegebenen Pfaden und gehen Geräuschen geradezu stumpf nach. Sind keine Metallgegenstände in der Nähe, werfen wir kurzerhand selber einen Topf.

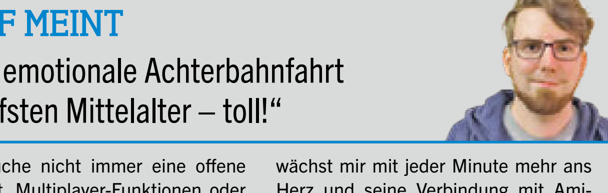
Die direkte Konfrontation ist zwar möglich, aber nicht unbedingt sinnvoll: Amicia verträgt lediglich einen Treffer. Wir müssen also vorsichtig vorgehen. Einzige Ausnahme: Vor einer Kirche machen wir Bekanntschaft mit einem Ritter – dem ersten Bossgegner. Seinen Angriffen weichen wir per Tastendruck aus und zerstören mit der Schleuder Teile seiner Rüstung. Zum Schluss verliert er seinen Helm und wir fertigen ihn mit einem Kopfschuss ab. Diese Auseinandersetzungen bilden nur einen kleinen Teil des Spiels und sind daher sehr simpel gehalten.

Es gibt Streit!

Die Ratten sind neben der Inquisition der zweite Antagonist im Spiel. Sie verbreiten nicht nur die Seuche, sondern fressen Mensch und Tier in der Dunkelheit ratzfatz auf. Asobo Studio setzt bei *A Plague Tale* auf eine intern entwickelte Grafik-Engine. Mit ihr sind tolle Nah- und Landschaftsaufnahmen ebenso möglich wie die Darstellung von bis zu 5.000 Nagern auf dem Bildschirm. Soll heißen: In kritischen Momenten schießen die Ratten wie Wasser aus dem Boden und überfluten förmlich die Bereiche.

Allerdings scheuen die Biester auch das Licht, was wiederum die Grundlage für eine Reihe von Umgebungsrätseln bildet. Anfangs trägt Amicia noch eine Fackel mit sich, später müssen wir uns mit Alternativen behelfen. Wir entzünden beispielsweise Stöcke und bahnen uns kurzzeitig einen Weg durch die Ratten. Mit den Stöcken entfachen wir etwa Feuerstätten und verschaffen uns so eine kleine Verschnaufpause. An anderer Stelle holen wir brennende Deckenleuchter mit der Schleuder herunter.

Praktisch: In einer alten Destille treffen wir nicht nur den Doktor Laurentius und seinen Helfer Lucas, sondern wir lernen auch, wie wir Igniter – also Brandgeschosse – bauen können. Schleudern wir diese auf Feuerstätten oder etwa marode Teile einer Windmühle, entzünden wir diese Objekte aus der Distanz. Ist mal kein Feuer zur Hand, lassen sich die Ratten übrigens auch mit Fleisch ablenken. Der ständige Hunger der Nagetiere sorgt zum Ende der Anspiel-Session für einen deftigen Streit zwischen Amicia und Hugo, in dessen Folge der kleine Bruder ihr nicht mehr die Hand geben möchte. Hier verbindet das Spiel geschickt Gameplay mit der Geschichte zweier sich nicht ganz grüner Geschwister. Deren Entwicklung zieht sich laut David Dedeine durch die 12 bis 15 Stunden lange Kampagne. Speziell Amicia soll sich in ihrer neuen Rolle als Muttersatz auch abseits der verschiedenen Outfits verändern. ❑



OLAF MEINT

„Eine emotionale Achterbahnfahrt im tiefsten Mittelalter – toll!“

Ich brauche nicht immer eine offene Spielwelt, Multiplayer-Funktionen oder Live-Services. Inzwischen freue ich mich über die wenigen klassischen Story-Spiele auf dem Markt. *A Plague Tale: Innocence* erwischte mich in der Hands-on-Session emotional gleich mehrfach und erschütterte mich in einigen Szenen nachhaltig. Asobo Studio ordnet das Spiel der Geschichte unter und kreiert so bereits in den ersten vier Kapiteln eine echte Verbundenheit zu den Figuren. Gerade der kleine Hugo wächst mir mit jeder Minute mehr ans Herz und seine Verbindung mit Amicia erscheint dank der hervorragend geschriebenen Dialoge nicht gestellt, sondern natürlich und konfliktbehaftet. Die simplen Kämpfe und Rätsel sind ein Kompromiss, mit dem ich prima leben kann. Denn letztlich sind sie nur Mittel zum Zweck, um die Story und ihre Figuren voranzutreiben. *A Plague Tale: Innocence* überraschte mich positiv und gehört zu meinen Geheimtipps des Jahres 2019.

Chaosbane inszeniert Hack&Slay-Action im Stil von *Diablo* – alleine oder im Koop für bis zu vier Spieler.

Genre: Action-Rollenspiel
Entwickler: Eko Software
Publisher: Bigben Interactive
Termin: 31. Mai 2019

Warhammer: **Chaosbane**

Von: Felix Schütz

Warhammer trifft *Diablo* – ein todsicheres Ding? In der Closed Beta hinterlässt das Action-RPG noch einen mittelmäßigen Eindruck.

Die Idee, ein Hack & Slay mit *Warhammer* zu vermählen, ist nicht direkt neu. Allein: Gemacht hat's bislang keiner. Umso besser, dass sich mit Eko Software endlich mal ein Studio traut, ein modernes Action-RPG mit der Kult-Lizenz auf die Beine zu stellen! Dafür ließ sich das französische Team, das bislang vor allem für die Zombie-Survival-Action *How to Survive* bekannt ist, von den Großen des Genres inspirieren. *Warhammer: Chaosbane* steht klar in der Tradition von *Diablo 3*, alle wichtigen Genre-Zutaten sind drin: effektreiche Talente, tonnenweise Gegner und jede Menge Loot. Doch reicht das heutzutage noch?

Das steckt in der Beta

In der Closed-Beta-Version, die auch für Vorbesteller verfügbar ist, haben wir den ersten Akt der Story durchgespielt. Der lässt uns die Abwasserkanäle, Keller und Gruften unter der Stadt Nuln erkunden, wo wir zahllose Dämonen plattmachen, dabei bis Level 20 aufsteigen und am Ende einen Bosskampf absolvieren. Enthalten sind zwei der vier geplanten Klassen: der Soldat und der Hochelfen-Magier. Ersterer ist ein typischer Nahkämpfer, der mit Schwert und Schild draufkloppt, Ausweichrollen hinlegt und viele Treffer einstecken kann. Beim Anspielen macht die Kriegerklasse allerdings noch eine durchwachsene Figur: Das Trefferfeedback wirkt schwammig, den Attacken fehlt es an Wucht, manchmal scheint es fast, als gingen unsere Schläge durch die Gegner hindurch. Kein Vergleich zu *Diablo 3*, in dem man sich vom ersten Klick an wie ein Fantasy-Superheld fühlt – hier sollten die Entwickler nachbessern!

Der Hochelfen-Magier macht da einen deutlich flotteren Eindruck. Er teilt bevorzugt mit Fernzaubern aus, darunter Feuerbälle, Blitze, Druckwellen, Flammenwerfer, Wirbelstürme und vieles mehr – das alles hat man zwar schon zigfach in anderen Hack & Slays gesehen, spielt sich aber gut und ist obendrein deutlich



Von den vier Klassen konnten wir in der Beta zwei ausprobieren: den gepanzerten Nahkämpfer und den Magier.



Der nützliche Flammenwerfer-Zauber des Magiers ist sehr hübsch in Szene gesetzt.

schicker in Szene gesetzt als beim Soldaten. Nebenbei verfügt der Magier auch über die Fähigkeit, sich über kurze Strecken zu teleportieren. Praktisch, wenn uns die Monstermassen mal wieder einkesseln!

Ideen und Eigenheiten

Eine Besonderheit von *Chaosbane* ist die Möglichkeit, manche Fähigkeiten zu „lenken". Hier ein Beispiel: Der Magier kann einen magischen Orb erzeugen, der normalerweise geradeaus fliegt und an Wänden abprallt. Betätigt man allerdings den rechten Analogstick am Gamepad oder hält die Leertaste gedrückt, lässt sich der Orb auch direkt kontrollieren – man lenkt ihn dann einfach auf einen beliebigen Gegner und sieht zu, wie sich sein Lebensbalken langsam leert. Das ist zwar originell, fühlt sich aber auch ein bisschen so an, als würde man mit einem Radiergummi durchs Bild fahren. Auf dem PC zeigte die Maus-Tastatur-Steuerung außerdem noch ein paar Detailschwächen, weshalb wir schnell auf das Gamepad umgestiegen sind. Bis zum Release bleibt aber noch genug Zeit, um hier die nötigen Verbesserungen einzubauen – etwa dass der Held bei einem Linksklick plus Shift-Taste nicht einfach weiterläuft, sondern stehenbleibt und angreift.

Gut gefallen hat uns dafür der erste große Bosskampf gegen den „Great Unclean" am Ende der Beta. Dieser fette Riesendämon ist mit einfacher Haudrauf-Methode nicht zu schaffen, stattdessen müssen wir überlegt vorgehen: Der Fleischberg feuert regelmäßig einen gezielten Energiestrahl auf uns ab, dem wir ausweichen müssen, allerdings ohne uns dabei hinter einer Wand zu verstecken – denn andernfalls wird die Mauer dabei zerstört. Genau das wäre allerdings fatal, denn wenig später kotzt der Dämon eine riesige Giftwelle in den Raum, die wir nur überstehen, wenn wir hinter einer der Mauern in Deckung gehen – besonders im Gruppenspiel muss man hier seine Figur gut im Griff haben! Der Boss bleibt allerdings der einzige knackigere Moment in der Beta, der Schwierigkeitsgrad fällt auf normaler Stufe sehr einfach aus. Im fertigen Spiel können wir aber aus zehn Stufen wählen, da dürften dann auch Profis auf ihre Kosten kommen.

Wenig Klassen, viele Skills

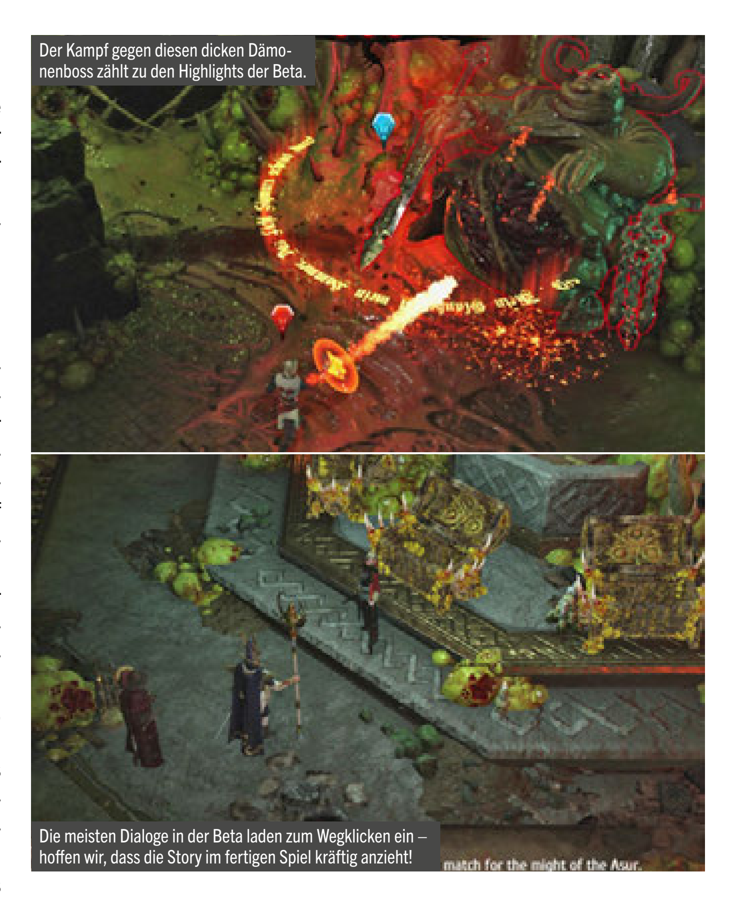
Mit jedem besiegten Gegner sammeln wir Erfahrungspunkte und steigen im Level auf. Dabei schalten wir genau wie in *Diablo 3* eine große Auswahl an aktiven Talenten und passiven Eigenschaften frei, die wir auf mehrere Slots verteilen. Wie im Blizzard-Vorbild gibt es von jedem Skill außerdem mehrere Varianten, die wir jederzeit ein- und auswechseln können. Aus einem Feuerball wird so beispielsweise im Handumdrehen ein dreigeteiltes magisches Geschoss. Anders als in *Diablo 3* verschlingen Fähigkeiten allerdings Punkte aus einem gemeinsamen Pool. Auf diese Weise wollen die Entwickler verhindern, dass man nur die stärksten Talente ausrüstet, stattdessen muss man sich die Punkte gut einteilen.

Zusätzlich gibt es noch einen verzweigten Talentbaum. Hier geben wir gesammelte Aufstiegspunkte sowie bunte Edelsteine aus, die wir als Zufallsbelohnung durch Kämpfe erhalten – so schalten wir passive Verbesserungen und eine Handvoll aktiver Fähigkeiten frei. Leider bestehen viele der Upgrades aus winzigen Boni (1 Prozent mehr Schaden, 1 Prozent mehr Rüstung usw.), das hat in der Beta noch nicht sonderlich motiviert, könnte aber im Endgame seinen ganz eigenen Reiz entfachen. Mit den sogenannten „Segen" soll es außerdem noch eine weitere Verbesserungsmechanik geben, die in der Beta allerdings noch nicht freigeschaltet ist.

Beute für Anfänger

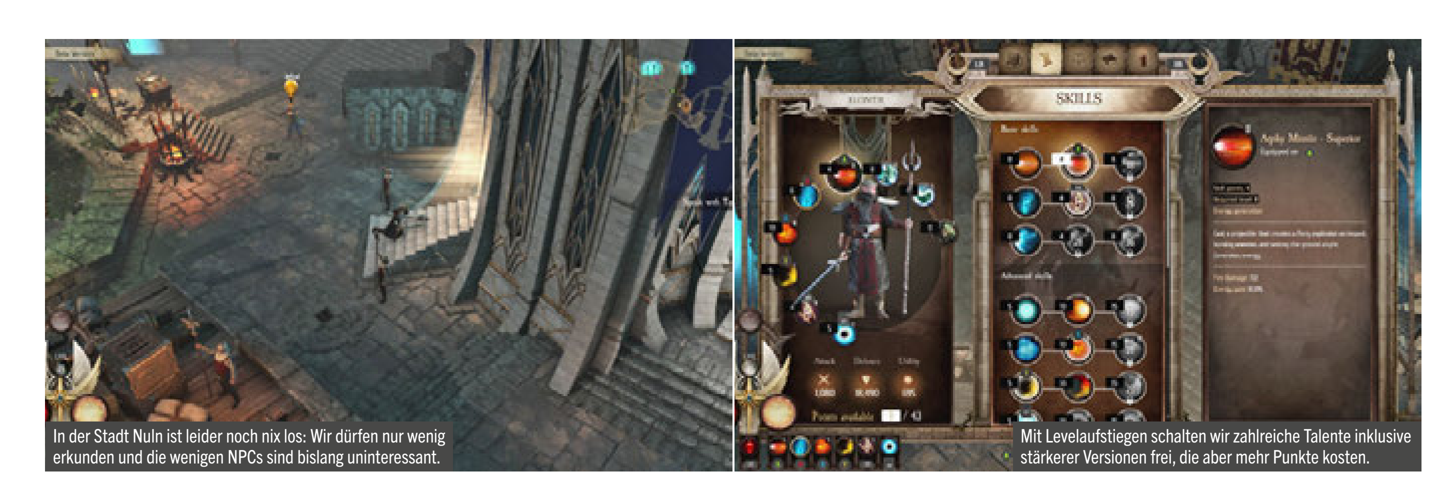
Bei der Beute zeigt sich *Warhammer: Chaosbane* klassisch: Besiegte Gegner hinterlassen weiße, blaue oder seltene gelbe Gegenstände, mit denen wir unsere Helden regelmäßig neu ausrüsten. Das Charaktersystem fällt jedoch ziemlich simpel aus: Die vorgefertigten Figuren kommen mit gerade mal drei Grundwerten aus, nämlich Attack, Defence und Utility. Hinter jedem dieser Basisattribute verbergen sich unterschiedliche Eigenschaften wie kritische Trefferchance, Energieregeneration oder die Dropchance für seltene Beute. Das ist einsteigerfreundlich und ideal für all jene, die nicht zuviel Zeit mit der Charakterverwaltung verbringen, sondern lieber schnell zurück in die Action wollen. Doch wer nach *Path of Exile* oder *Grim Dawn* ein Charaktersystem mit etwas mehr Tiefgang erwartet, dürfte mit *Chaosbane* kaum glücklich werden. Auch bleibt fraglich, ob die Beutespirale auf diese Weise im Endgame überzeugen kann. Wird es legendäre Items oder Sets geben, mit denen wir unsere Helden richtig unterschiedlich spielen können? Hier muss das fertige Spiel zeigen, was es kann!

Einen Händler haben wir in der Beta noch nicht angetroffen. Es gibt lediglich einen NPC, bei dem wir überflüssige Beute eintauschen können, als Belohnung erhalten wir beispielsweise Edelsteine oder selten eine passive Eigenschaft, die wir im Talentemenü ausrüsten können. Eine Schnellreise, mit der wir flott zurück in die Stadt kommen, konnten wir jedoch nicht entdecken. Stattdessen müssen wir jede Mission am Stück spielen, der Fortschritt wird also nicht gespeichert, wenn wir unterwegs den Einsatz abbrechen.



Der Kampf gegen diesen dicken Dämonenboss zählt zu den Highlights der Beta.

Die meisten Dialoge in der Beta laden zum Wegklicken ein – hoffen wir, dass die Story im fertigen Spiel kräftig anzieht!



In der Stadt Nuln ist leider noch nix los: Wir dürfen nur wenig erkunden und die wenigen NPCs sind bislang uninteressant.

Mit Levelaufstiegen schalten wir zahlreiche Talente inklusive stärkerer Versionen frei, die aber mehr Punkte kosten.

Clever und durchdacht: Im lokalen Koop werden die Menüs aller Spieler so verkleinert, dass man bequem im Inventar stöbern kann, während der Rest der Party einfach weiterspielt.

Lokaler Koop mit vielen guten Ideen
Das vergleichsweise schlichte Charaktersystem hat aber auch sein Gutes: Wir können das gesamte Spiel entweder alleine oder aber auch im Koop-Modus mit bis zu drei weiteren Spielern bestreiten, sowohl online wie auch lokal an einem PC. Vor allem für das lokale Spielen mit mehreren Leuten hatten die Entwickler eine richtig gute Idee: Anstatt die Menüs wie im Singleplayer über den kompletten Bildschirm einzublenden, nehmen sie im lokalen Koop nur ein Viertel des Screens ein. Texte und Menüobjekte fallen dadurch zwar wesentlich kleiner aus, bleiben aber noch gut genug lesbar. Außerdem cool: Hat ein Spieler gerade das Inventar oder das Talentemenü geöffnet, läuft die eigene Spielfigur automatisch den aktiven Partymitgliedern hinterher. So kann man sich also zwischendurch ganz in Ruhe um seinen Charakter kümmern, ohne dass die Party auf den Spieler warten muss. Clever! Ein störendes Detail gibt's aber doch: Obwohl die Beute auf die Klassen zugeschnitten ist, können Partymitglieder trotzdem alles looten – urplötzlich hat man da ein rappelvolles Inventar, nur weil der Kumpel nebenan arglos die Items aufklaubt.

Starke Lizenz in halbgarer Nutzung
Die Spielwelt zeigt sich in der Beta noch etwas leblos und statisch. In der Stadt können wir nur wenige Räume betreten, legen dabei für jede Quest die immer gleichen Wege zurück, optionale Dialoge gibt es nicht. Beim Auftraggeber holen wir nur die nächste Mission und dann geht's auch schon zurück in den Keller. Immerhin: Die stockfinsteren Dungeons sehen sehr stimmungsvoll aus, auch wenn wir uns an manchen Ecken schon etwas zu sehr an *Diablo 3* erinnert fühlen. Nach einer Weile werden die Umgebungen allerdings auch langweilig, da uns der gesamte erste Akt der Beta im Grunde nur in die gleichen Verließe führt. Nur ein einziges Mal und auch nur für wenige Minuten lässt man uns bei Tageslicht kämpfen: Ein winziger Levelabschnitt führt uns durch einen oberen Teil der Stadt, wo die Grafik bei hellerer Beleuchtung einen deutlich hübscheren Eindruck hinterlässt als in den beengten Dungeons. Das weckt die Hoffnung, dass das fertige Spiel mehr Abwechslung und vielleicht auch weitläufigere Areale auf Lager hat!

Auch die Story müsste noch eine ganze Ecke zulegen. Keiner der Dialoge blieb uns im Gedächtnis, keine Aufgabe gab uns das Gefühl, Teil eines spannenden Plots zu sein. Bücher, Schriftrollen, überraschende Ereignisse? Bislang Fehlanzeige. Hier haben *Path of Exile* oder *Grim Dawn* zweifellos auch ihre Schwächen, schaffen es aber trotzdem, mit einfachen Mitteln mehr Atmosphäre aufzubauen. Logisch: Wem die Story egal ist, kann darauf herzlich pfeifen! Doch ohne sein typisches Design – etwa die martialischen Kostüme, mit Stacheln übersäte Mauern oder Kanaldeckel in Schädelform – könnte man die Beta vermutlich auch spielen, ohne überhaupt zu merken, dass es sich um einen *Warhammer*-Titel handelt. Das fertige Spiel muss sich also noch mehr ins Zeug legen – die Lizenz hat schließlich nichts weniger als einen Top-Titel verdient! ❏



In der Beta sind wir vor allem in Kanalisationen unterwegs, im fertigen Spiel soll es aber deutlich mehr Abwechslung geben.

FELIX MEINT

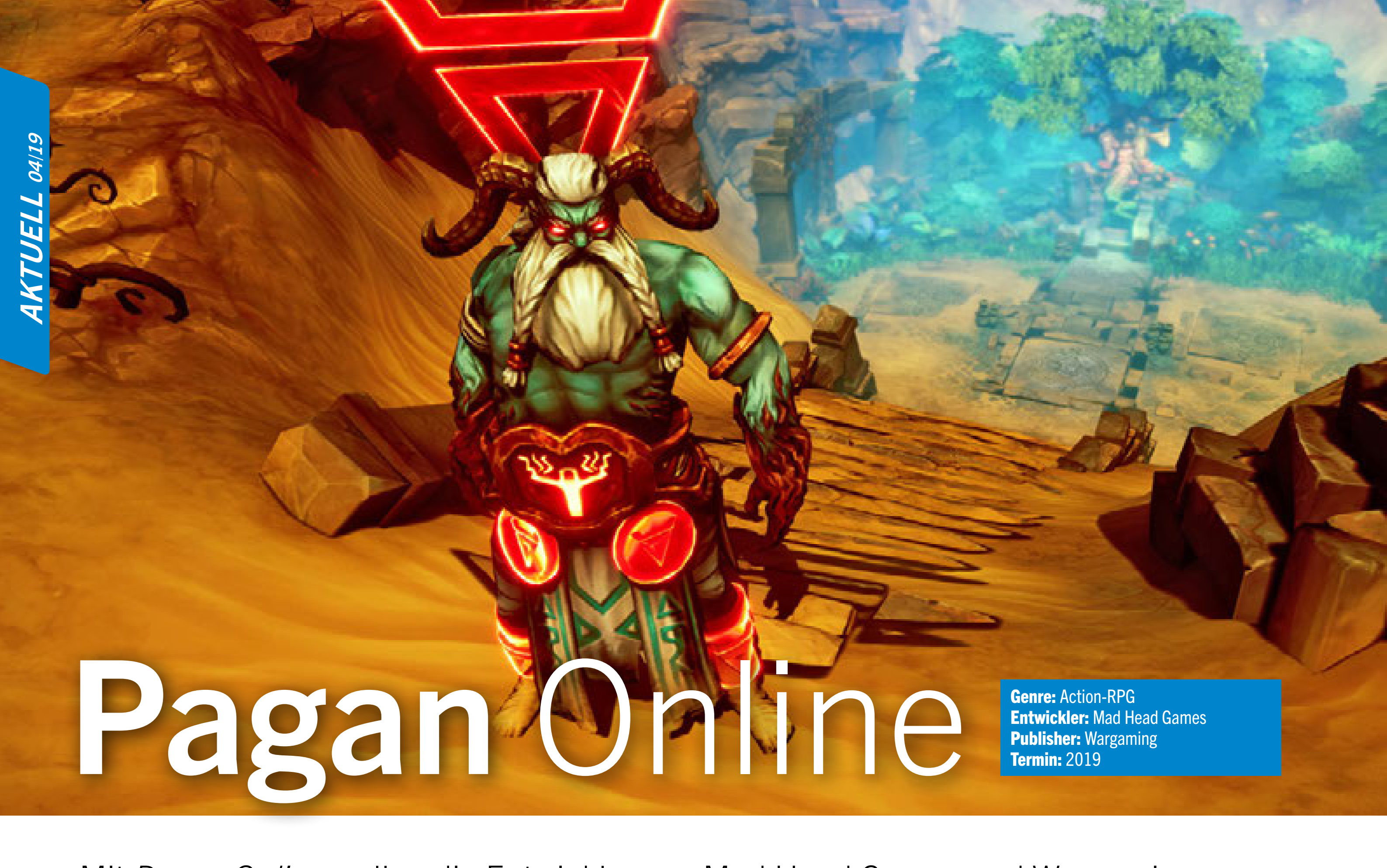


„Gutes Mittelmaß, doch der Funke springt zumindest in der Beta noch nicht über."

Wenn die Beta ein Indikator für das fertige Spiel sein soll, müssen wir uns auf einen ordentlichen B-Titel einstellen. Ja, das Spiel schaut hübsch aus, es gibt coole Talente und im Koop spielt sich das Teil ausgesprochen flott. Doch mit *Diablo 3*, *Path of Exile* oder *Grim Dawn* gibt es schon lange deutlich rundere Alternativen, die aber nur einen Bruchteil der 50 Euro kosten, die ich für *Chaosbane* auf den Tisch legen muss. Natürlich könnte die Lizenz für manche Fans ein starker Kaufanreiz sein, doch bislang haben mich weder die Story im ersten Akt noch die Präsentation sonderlich beeindruckt. Der lokale Koop dagegen hat es mir ziemlich angetan: Die Idee mit den verkleinerten Menüs und den Helden, die automatisch ihrer Party folgen, sobald man im Inventar rumstöbert, sorgt für einen tollen Spielfluss, weil die Gruppe nie ausgebremst wird – das darf gerne Schule machen!



PC Games Hardware
www.pcgameshardware.de • www.pcghx.de
DAS HARDWARE-MAGAZIN FÜR PC-SPIELER
PC Games Hardware – Das IT-Magazin für Gamer. Immer aktuell mit Kaufberatung, Hintergrundartikeln und Praxistipps.
Epic Store vs. Steam
Hardware
Auf DVD
Aufrüsten: Fit für 2019
DLSS-Technik analysiert
Intel entlarvt: Coffee Lake auf Z170- und B150-Mainboards
Radeon VII + GTX 1660 Ti
HARDCORE
FÜR SCHRAUBER
WWW.PCGAMESHARDWARE.DE
PC Games Hardware bequem online bestellen:
www.pcgh.de/shop
Oder einfach digital lesen:
epaper.pcgameshardware.de



Pagan Online

Genre: Action-RPG
Entwickler: Mad Head Games
Publisher: Wargaming
Termin: 2019

Mit *Pagan Online* wollen die Entwickler von Mad Head Games und Wargaming Platzhirschen wie *Diablo* und *Path of Exile* Konkurrenz machen.

Von: Philipp Sattler

Mit dem Namen Wargaming verbinden die meisten eher *World of Tanks*, *World of Warships* und vielleicht noch *Master of Orio*n. Wer an Mad Head Games denkt, so er das eher kleine, serbische Entwicklerstudio denn überhaupt kennt, dem kommen vorwiegend simple Wimmelbild-Spiele in den Sinn. Mit *Pagan Online* wollen Entwickler Mad Head und Publisher Wargaming nun also gemeinsam ein neues Genre erobern. Ob das gut geht, muss sich jetzt zeigen. Der Markt der Hack&Slay-Action-RPGs ist hart umkämpft. Neben den beiden Platzhirschen *Diablo 3* und *Path of Exile* buhlen einige Kandidaten um die Gunst der Spieler. Um erfolgreich zu sein, braucht *Pagan Online* dementsprechend etwas, was es von den anderen Kontrahenten abhebt. Was das sein kann und wie gut es funktioniert, davon durften wir uns nun selbst überzeugen, denn wir haben die Entwickler von Mad Head Games zu Hause in Serbien besucht und das neue Hack & Slay ausführlich unter die Lupe genommen. Dabei zeigten uns die Entwickler nicht nur den aktuellen Stand des Spiels und erzählten uns, was sie mit *Pagan Online* vorhaben, wir durften auch selbst Hand anlegen.

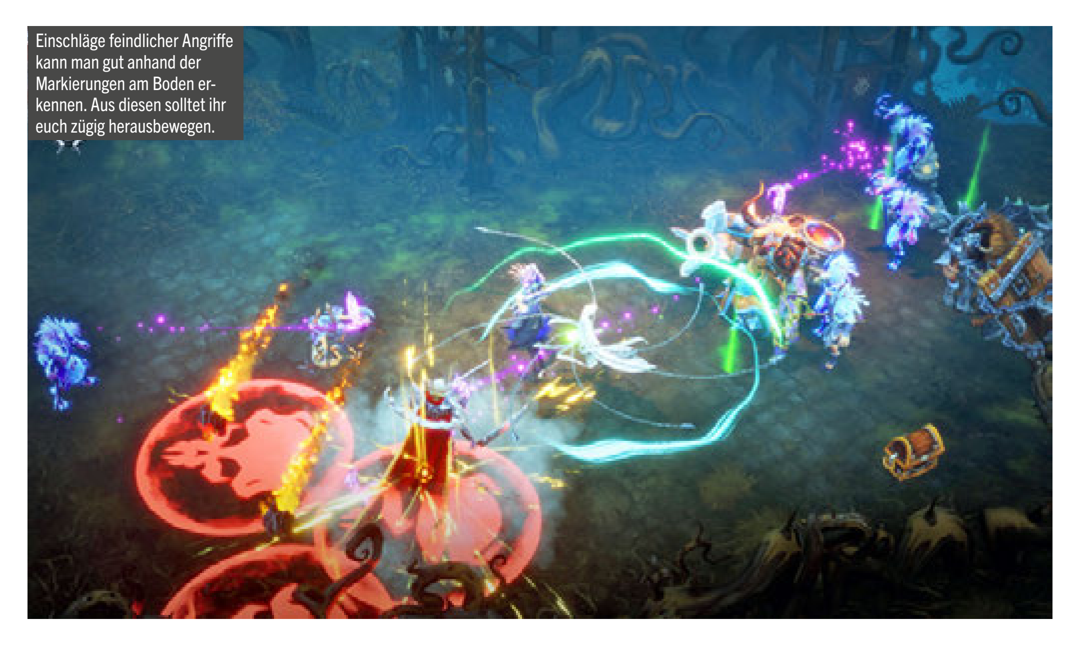
Die Bosse werden mit wechselnden, zufälligen Affixen verstärkt. Dadurch ist kein Kampf wie der vorherige, was den Wiederspielwert erhöht.

Viel Action, viel Bewegung und komplexe Steuerung

Pagan Online ist in erster Linie ein klassisches Hack & Slay. Ihr steuert euren Helden durch ein vorgegebenes Gebiet und metzelt dabei Massen an verschiedenen Gegnern nieder. Am Ende des Abschnitts wartet dann meist ein Elite-Gegner oder ein ausgewachsener Boss auf euch – soweit nichts Neues. Die Entwickler, selbst eingefleischte Zocker, waren aber mit dem Kampfsystem, welches andere Hack&Slay-Spiele an den Tag legen, nicht zufrieden und entschieden sich für einen anderen Weg. Statt euren Charakter mit der Maus über die Karte zu jagen, steuert ihr ihn per WASD-Tasten. Der Mauszeiger hingegen fungiert als Richtungsweiser. Ob beim Laufen oder im Kampf, euer Charakter schaut stets in die Richtung eures Cursors. Ihr bestimmt also, in welche Richtung eine Attacke vollführt wird. Dadurch bekommt der Kampf einiges mehr an Spieltiefe. Neben grobem Gemetzel sind so sogar Angriffe während der Flucht möglich. Mit Fernkampf-Helden könnt ihr Gegner umkreisen und diesen gleichzeitig mit euren diversen Zauberattacken zusetzen. Was am Anfang

recht umständlich erscheint, geht bereits nach wenigen Minuten in Fleisch und Blut über. Die Mechanik erinnert dabei ein wenig an eine Mischung aus klassischem Hack & Slay und Top-Down-Shootern wie beispielsweise *Dead Nation* oder *Alienation*.

Eure Maustasten nutzt ihr indes für die Ausführung verschiedener Attacken – wie auch einige Tasten um WASD herum. Insgesamt stehen jedem Helden sieben aktive und eine passive Fähigkeit zur Verfügung. In Verbindung mit dem manuellen Zielen und den sich dadurch bietenden Möglichkeiten ergibt das ein Kampfsystem, das nicht unbedingt schneller als das von anderen Hack&Slay-Spielen ist, aber je nach Held deutlich komplexer.


Einschläge feindlicher Angriffe kann man gut anhand der Markierungen am Boden erkennen. Aus diesen solltet ihr euch zügig herausbewegen.

Rund und flüssig

Obwohl sich *Pagan Online* noch in einer frühen Phase befindet, fühlen sich die Kämpfe bereits erstaunlich rund an. Die Animationen der Helden sind flüssig und auch die eigentlichen Fähigkeiten sind gut aufeinander abgestimmt. So kann Istok, der klassische Tank des Spiels, seine Gegner per Spott heranholen, sie dann betäuben oder verlangsamen und anschließend mit großen Flächenangriffen aus dem Weg räumen. Bei einigen Helden ist die Synergie der Attacken bereits sehr ausgeprägt, während sich bei anderen Charakteren einige Fähigkeiten nicht ganz so harmonisch einfügen. Rein spielerisch fühlt sich dennoch alles sehr flüssig und rund an. Selbst bei Helden, deren Fähigkeiten Abklingzeiten besitzen und zudem noch Ressourcen aufbauen oder diese verbrauchen, kommt bereits jetzt ein reibungsloses Spiel ohne große Pausen zustande.

Genre-Neulinge könnten allerdings von der Menge an Fähigkeiten schnell erschlagen werden. Zumal ihr diese auch nicht erst während des Levels auf die Maximalstufe 30 nach und nach freischaltet, sondern direkt nach dem Tutorial alle einsetzen könnt und auch solltet.

Die Heldenfamilie

Während sich andere Titel des Genres auf die einzelnen Helden konzentrieren, dreht sich in *Pagan Online* vieles um eure Heldenfamilie. Zu Beginn des Action-RPGs sucht ihr euch euren Starthelden aus, mit dem ihr die ersten Schritte im Spiel geht. Im Laufe der Zeit schaltet ihr aber nach und nach durch das Sammeln von Helden-Splittern die anderen Helden frei. Was am Anfang recht schnell geht, kann bei den letzten der derzeit acht Recken durchaus einige Zeit in Anspruch nehmen.

Im Gegensatz zu den meisten anderen Spielen, wo die Helden quasi nebenher existieren, aber nicht direkt zusammenhängen, spielt die Heldenfamilie in *Pagan Online* eine wichtige Rolle. Rüstungsstufen orientieren sich nicht am Level eines Helden, sondern an dem eurer Familie. Anforderungen sind teilweise so hoch, dass ihr sie mit einem Helden auf Maximalstufe gar nicht erreichen könnt. Auf der anderen Seite können neue Helden so bereits sehr früh mächtige Rüstungen tragen, da ihr schon ein gewisses Familien-Level erreicht habt. Im späteren Spiel wird es eventuell sogar möglich sein, erbeutete Ausrüstung oder verschiedene Materialien direkt zwischen den Helden zu tauschen.

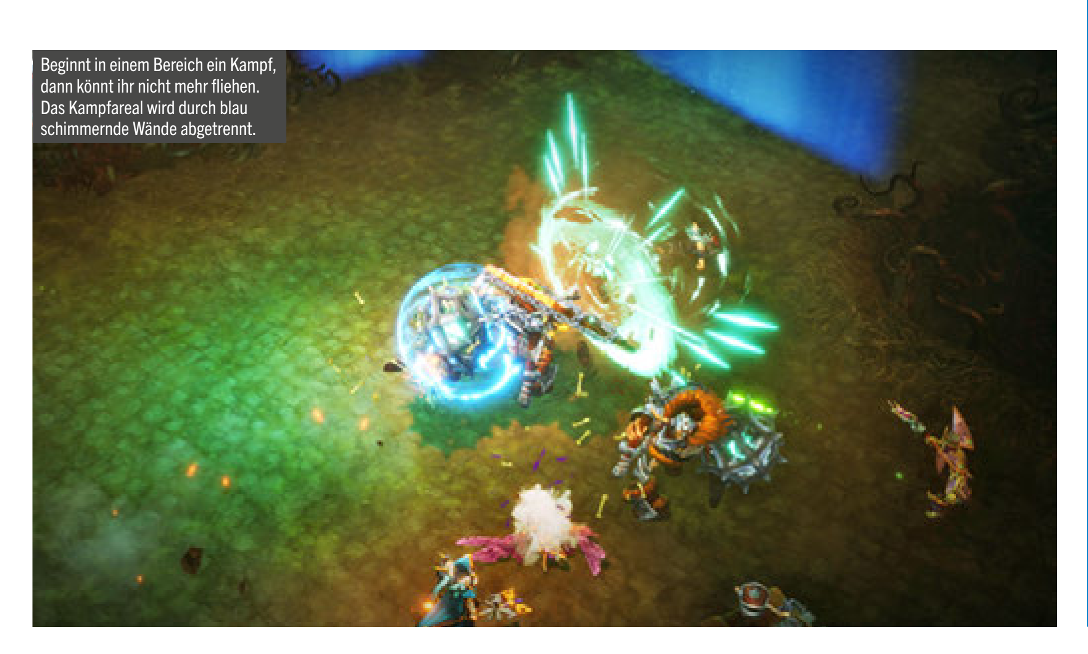
Talentpunkte per Items

Seid ihr mit euren Helden in einem der drei Schwierigkeitsgrade unterwegs, dann erhaltet ihr natürlich Erfahrungspunkte, die euch langsam im Level aufsteigen lassen. Derzeit ist die Maximalstufe mit 30 angesetzt, was sich aber noch ändern kann. Diese Stufe hat allerdings wenig Aussagekraft. Viel wichtiger sind eure verteilten Talentpunkte und natürlich die angelegte Ausrüstung. Erstere sind nicht direkt an eure Stufe gekoppelt. Während eurer Kämpfe könnt ihr verschiedene Items einsammeln, die ihr dann für

MIKROTRANSAKTIONEN? ITEM-SHOP?

Obwohl sich die verschiedenen Helden-Skins geradezu für einen Ingame-Shop anbieten, setzen die Entwickler von Mad Head Games in diesem eher auf die niedlichen Begleiter eurer Recken.

In verschiedenen Gesprächen versicherten uns die Entwickler immer wieder, dass zwar ein Ingame-Shop geplant sei, es in diesem aber nur rein kosmetische Dinge geben wird. Beim Studiobesuch in Belgrad wurden sie dann noch etwas konkreter. So sollen keine Skins für wenige Euro im Shop zu haben sein, sondern ausschließlich Pets. Die kleinen Begleiter kann euer Held herbeirufen und sie folgen ihm – wie es aus anderen Spielen bekannt ist. Im Kampf wirken sie zwar nicht mit, sollen euch in der Release-Version aber kleine Buffs spendieren. Wie genau diese aussehen werden, darauf wollten die Entwickler noch nicht näher eingehen. Die Menge der Pets, von denen ihr ohnehin immer nur eines mitnehmen könnt, soll zudem überschaubar bleiben. Im Gegenzug muss aber auch damit gerechnet werden, dass diese deutlich teurer werden als ein paar Euro.


Beginnt in einem Bereich ein Kampf, dann könnt ihr nicht mehr fliehen. Das Kampfareal wird durch blau schimmernde Wände abgetrennt.


Pagan Online ist an die slawische Mythologie angelehnt. Dennoch sehen die meisten Gegner und Bosse recht generisch aus und besitzen wenig Wiedererkennungswert.

WER STECKT HINTER MAD HEAD GAMES?

Im Gegensatz zu *World of Tanks* und *World of Warships* ist Wargaming bei *Pagan Online* nur als Publisher tätig. Entwickler ist das serbische Studio Mad Head Games.

Ursprünglich entwickelte das serbische Studio hauptsächlich Wimmelbild-Spiele. Diese würden, so die Entwickler, zwar die Rechnungen bezahlen und für Essen auf dem Tisch sorgen, wurden aber den Ambitionen der Mitarbeiter nie gerecht. Denn wie auch bei vielen anderen Studios sind auch die Entwickler bei Mad Head Games selbst Zocker und wollten ihre Vision von einem großartigen Spiel umsetzen. 2015 entstand dann die Idee zu *Pagan Online*, was die ersten Jahre der Entwicklung noch unter dem Namen *Kingewitch*, einem der Helden des Spiels, lief. Im Verlauf der Entwicklung stellten die Verantwortlichen das Projekt dann bei Wargaming Alliance vor, die extra dafür gegründet wurden, nach vielversprechenden Ideen Ausschau zu halten und diese dann eventuell zu unterstützen. Offenbar gefiel Wargaming das Gesehene und so begann Ende 2017 die Zusammenarbeit, in deren Zuge sich der weißrussische Publisher die Rechte an der Marke *Pagan Online* sicherte. Aus vier Entwicklern wurde so im Laufe der vergangenen Jahre ein ansehnliches Entwicklerstudio mit über 150 Mitarbeitern. Das wiederum ist auf dem serbischen Markt gar nicht so einfach. Die Leute von Mad Head Games konnten nach eigener Aussage nicht einfach neue Entwickler einstellen, sondern mussten diese quasi selbst ausbilden. Das dürfte ein Grund dafür sein, warum die Entwicklung in der Vergangenheit nicht ganz so schnell voranging, wie es in anderen Regionen hätte sein können.

Talentpunkte ausgeben könnt, die wiederum eure Fähigkeiten verstärken. Je weiter es im Talentbaum, der eigentlich eher eine Talentlinie ist, nach hinten geht, desto mehr verschiedene Items benötigt ihr pro Talentpunkt. In den meisten Fällen habt ihr keine Auswahl und steigert lediglich den Schaden einer Attacke. Hin und wieder dürft ihr euch aber zwischen zwei verschiedenen Effekten entscheiden, die meist die Abklingzeit oder Ressourcenkosten einer Fähigkeit reduzieren, deren Stärke erhöhen oder sie selten sogar mit einem zusätzlichen Effekt ausstatten.

Loot, Loot, Loot

Wie die meisten anderen Hack-&Slay-Spiele dreht sich auch *Pagan Online* hauptsächlich um fette Waffen und Rüstungen, die ihr von den Kreaturen erbeuten könnt. Diese kommen klassisch in diversen Qualitätsstufen und mit verschiedenen Effekten daher. Auf Verzauberungen, Sockelsteine oder andere Arten der Aufwertung mussten wir in der aktuellen Version verzichten, was sich aber noch ändern könnte.

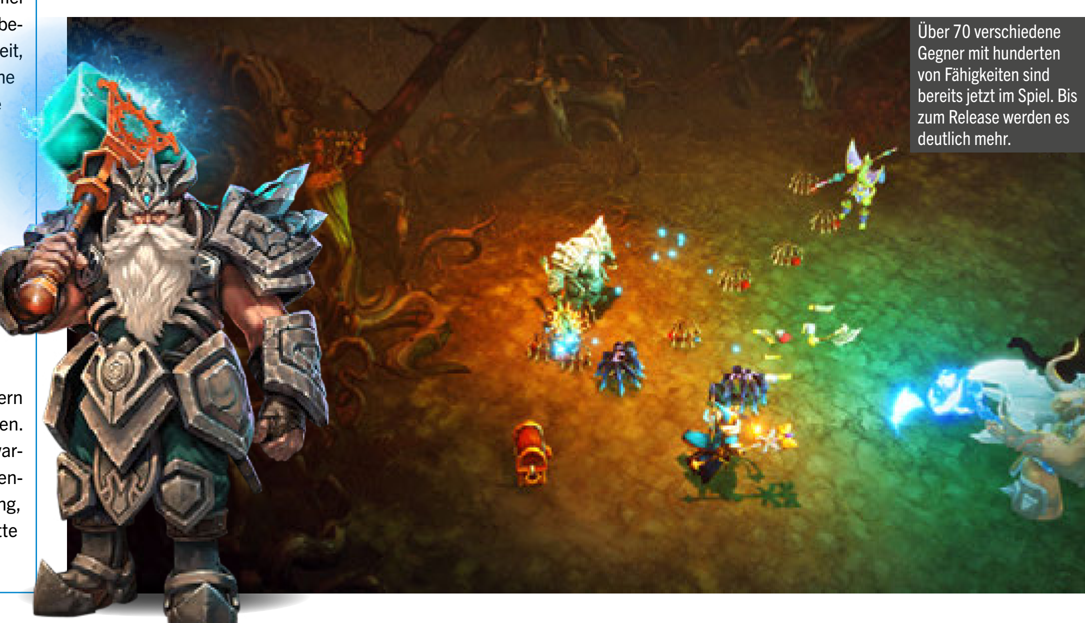
Neben Rüstungen, Waffen und Gold haben die Kreaturen noch verschiedene Items im Gepäck, die ihr entweder, wie oben bereits angesprochen, für eure Talentpunkte verwendet oder mit denen ihr übers Handwerk an mächtige Waffen und Klamotten kommt. Dafür braucht ihr nicht nur jede Menge verschiedene Materialien, sondern auch das passende Rezept. Letzteres bekommt ihr als Beute von seltenen Gegnern oder auch mal als Belohnung für eine spezielle Mission. Je erfahrener euer Held im Handwerk und je besser die Materialien, desto höher ist nachher das hergestellte Item. Ob das Handwerk aber wirklich lohnenswert wird und die hergestellten Waffen und Rüstungen mit dem Loot der Bosse mithalten können, das wird sich erst noch zeigen müssen. Ein Auktionshaus für Items haben wir in der aktuellen Version von *Pagan Online* übrigens vergeblich gesucht.

Kleider … äh, Skins machen Leute

Welche Waffen und Rüstungen ihr erbeutet und anlegt, hat keinerlei Einfluss auf das Äußere eures Helden. Die Optik hängt ähnlich wie bei MOBAs von dem angelegten Skin ab. Neben dem Standard-Skin, mit dem jeder Held startet, gibt es derzeit pro Held bereits vier weitere Skins, die zudem in verschiedenen Farbtönen vorhanden sind. Diese kauft ihr euch übrigens nicht in einem Shop, sondern ihr schaltet sie über die Helden-Splitter frei, die ihr in den Kämpfen erbeutet. Die Palette der Skins reicht dabei von klassisch bis exzentrisch und dürfte für die meisten Geschmäcker etwas bieten. Neben den Skins könnt ihr eurem Helden zudem noch verschiedene Emotes oder Sprüche verpassen, die er dann während der Kämpfe zum Besten geben kann.

Wo sind die Götter?

Für den einen spielt sie keine Rolle, der andere kann ein Spiel nicht ohne sie genießen – eine gute Story. In *Pagan Online* beginnt unsere Reise mit dem Tod (am Ende des Tutorials). Daraufhin ziehen wir als großer Krieger in eine Art Pantheon ein, die uns im weiteren Spiel als Lobby und Ausgangspunkt dient. Darin können wir umherlaufen, finden wichtige NPCs wie Händler oder Schmiede oder starten in die einzelnen Abschnitte der Kampagne. Auch die anderen Spielmodi lassen sich von hier bequem angehen. Das Pantheon unseres Helden ist übrigens auf 50 Spieler begrenzt, damit wir nicht in einem


Über 70 verschiedene Gegner mit hunderten von Fähigkeiten sind bereits jetzt im Spiel. Bis zum Release werden es deutlich mehr.



Das Layout der Karten verändert sich in *Pagan Online* nicht, wohl aber die Platzierung der Monster.

Meer von Helden untergehen. Wer zudem lauffaul ist, der kann die einzelnen Punkte des Pantheons über eine Navigationsleiste starten.

Eigentlich sollte eben dieses Pantheon von den verschiedenen Göttern bewacht werden. Diese sind allerdings auf mysteriöse Weise verschwunden. In mehreren Akten, die aus einzelnen, kurzen Abschnitten von je fünf bis zehn Minuten Spieldauer bestehen, nähern wir uns der Rettung der Götter, wobei uns allerhand Übel im Weg steht. Soviel zur Kampagne, die aber nur einen kleinen Teil des Spiels ausmacht. Ihr könnt die verschiedenen Levels in vier komplett unterschiedlichen Zonen auch abseits der Kampagne besuchen. Beispielsweise im Rahmen von wiederholbaren Missionen, die schnell erledigt sind und gute Beute versprechen. Oder in Form einer „Assassination“, bei der ihr ein besonders starkes Monster jagen und besiegen müsst.

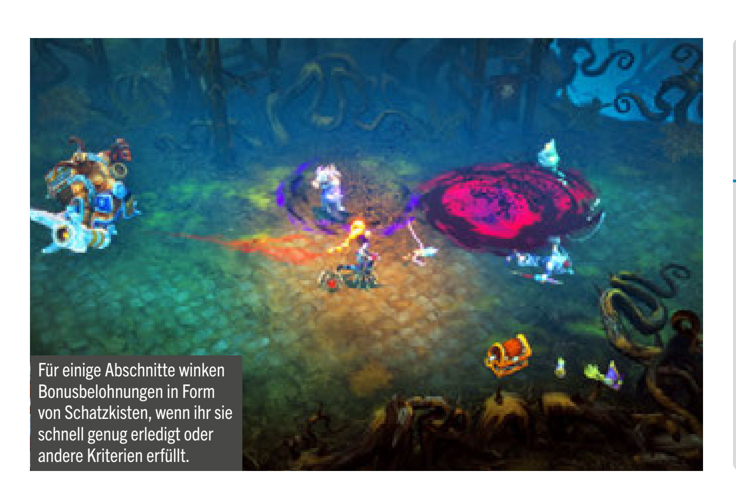
Ihr könnt zudem problemlos ein und denselben Abschnitt mehrmals spielen. Die Karte ist dann zwar immer die gleiche, die Gegner werden allerdings nach dem Zufallsprinzip verteilt. Insgesamt 70 verschiedene Kreaturen mit zig Fähigkeiten, die zudem noch durch zufällige Affixe verstärkt werden können, sind bereits jetzt im Spiel enthalten. Zum Release von *Pagan Online* wird diese Zahl jedoch noch deutlich höher sein.

Koop, Seasons, Premium-Währung

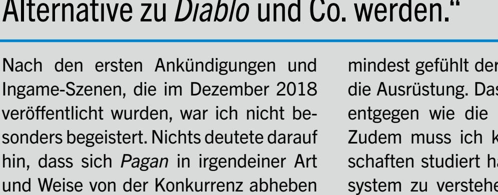
In der aktuellen Version noch nicht implementiert, bekommt *Pagan Online* mit einem der nächsten Builds dann auch den erwarteten Koop-Modus. Dann dürft ihr in Gruppen von bis zu vier Helden nach der besten Beute und den fiesesten Monstern jagen. Leider konnten wir dieses Feature noch nicht testen. Fragen wie zur Aufteilung der Beute oder der Erfahrungspunkte konnten uns die Entwickler noch nicht beantworten, da sie diesbezüglich bislang keine endgültigen Entscheidungen getroffen haben. Für die Langzeitmotivation streben die Entwickler zudem ein Season-System an, wie es auch in anderen Spielen desselben Genres erfolgreich angewandt wird. Viel mehr als diese Tatsache konnte den Entwicklern noch nicht entlockt werden. Um die Premium-Währung haben sie sich hingegen schon gekümmert und diese kurzerhand aus dem Spiel geworfen. In der von uns getesteten Variante waren an einigen Stellen noch Überbleibsel zu finden, die allerdings gänzlich ohne Funktion waren. Premium-Währungen sind eigentlich eher aus F2P-Spielen bekannt, zu denen *Pagan Online* nicht gehört. Eventuell haben die Entwickler hier schon vorgesorgt und im Hintergrund Systeme für einen späteren Umstieg eingebaut, was uns aber kein Entwickler bestätigen wollte.

Kosten, Release

An dem Ziel, *Pagan Online* als Bezahl-Titel auf den Markt zu bringen, hat sich nichts geändert. Welcher Preis für den Besuch des Pantheons fällig wird, ist derzeit aber noch unklar. Nach dem einmaligen Kauf kommen aber immerhin keine Abo-Gebühren auf euch zu. DLCs dagegen sind bereits in Planung. Sie werden wohl neue Missionen, Kampagnen-Kapitel und eventuell Helden beinhalten. Die Vertriebswege sind ebenfalls bereits geklärt. Neben Steam wird *Pagan Online* über das Game Center von Wargaming erhältlich sein – eine Retail-Version ist dagegen aktuell (noch) nicht geplant. ❑



Für einige Abschnitte winken Bonusbelohnungen in Form von Schatzkisten, wenn ihr sie schnell genug erledigt oder andere Kriterien erfüllt.



PHILIPP MEINT

„Könnte bei gutem Koop-Modus eine echte Alternative zu *Diablo* und Co. werden.“

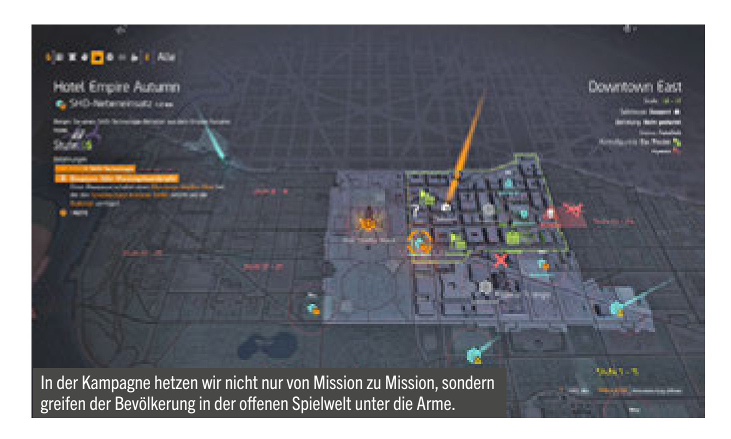
Nach den ersten Ankündigungen und Ingame-Szenen, die im Dezember 2018 veröffentlicht wurden, war ich nicht besonders begeistert. Nichts deutete darauf hin, dass sich *Pagan* in irgendeiner Art und Weise von der Konkurrenz abheben könnte. Nachdem ich nun aber selbst Hand anlegen durfte, muss ich meine Meinung teilweise ändern. Die Spielmechanik mit Maus plus WASD macht nicht nur Spaß. Sie sorgt zudem dafür, dass zumindest gefühlt der Skill wichtiger ist als die Ausrüstung. Das kommt mir genauso entgegen wie die kürzeren Abschnitte. Zudem muss ich keine Raketenwissenschaften studiert haben, um das Talentsystem zu verstehen und mich dort zu entscheiden. *Pagan Online* macht einige Sachen gut, die mich an *Diablo* und *PoE* gestört haben. Ob das aber letztlich reicht, um mit den beiden mithalten zu können, muss der Koop-Modus zeigen.

KURZMELDUNGEN

Aktuelle Nachrichten, Trends und Insider-Infos aus der Welt der PC-Spiele

TOM CLANCY'S THE DIVISION 2

Ersteindruck nach rund 20 Spielstunden mit Testversion



In der Kampagne hetzen wir nicht nur von Mission zu Mission, sondern greifen der Bevölkerung in der offenen Spielwelt unter die Arme.


Diesem starken Gegner haben wir bereits die Rüstung am Arm abgeschossen, was ihn verwundbarer macht.

Für einen vollständigen Test von *The Division 2* in dieser Ausgabe ging Ubisofts Online-Shooter etwas zu spät an den Start. Dank Early Access konnten wir aber schon ein paar Stunden in Washington D.C. verbringen, um euch zumindest einen ersten Eindruck zu vermitteln. Sieben Monate nach dem Ausbruch der Dollar-Grippe werden die Agenten der Strategic Homeland Division in die US-Hauptstadt gerufen. Hier haben inzwischen drei brutale Fraktionen das Sagen und die verbliebenen Zivilisten versuchen, in kleinen Siedlungen zu überleben. Entsprechend dreht sich die Story zunächst auch wenig um große Heldentaten oder den Kampf gegen einen mächtigen Bösewicht. Stattdessen geht es darum, als Division-Agent den Menschen von Washington zu helfen, ihre Lebensumstände zu verbessern, und sie zu befähigen, die Gefahr durch die feindlichen Fraktionen Stück für Stück zurückzudrängen. Dazu retten wir wichtige Personen, sichern Zugang zu lebensnotwendigen Ressourcen und unterstützen die Zivilisten-Miliz bei zahlreichen Aktivitäten direkt in der offenen Spielwelt. Die US-Hauptstadt wirkt dadurch sehr lebendig und wir bekommen direkt ein Gefühl für den Einfluss, den unsere Aktionen haben. Zu Beginn sind in einem Bezirk vor allem Mitglieder der feindlichen Fraktionen auf der Straße. Je mehr Kontrollpunkte wir einnehmen, je mehr Quests und Projekte wir abschließen, umso mehr übernimmt die Miliz die Kontrolle. Im Gegenzug profitieren wir von der Unterstützung der Zivilisten. So können wir Spezialisten für unsere Operationsbasis rekrutieren, die neue Features wie Crafting freischalten. Viele der abgeschlossenen Aufgaben und Unterstützungsprojekte machen sich auch optisch in den Siedlungen bemerkbar. Da werden neue Gärten errichtet, Spielecken für Kinder geschaffen, eine bessere Stromversorgung sichergestellt. Das meiste davon hat keinen direkten spielerischen Nutzen, trägt aber sehr stark zur Atmosphäre einer lebendigen Spielwelt und dem persönlichen Erfolgsgefühl bei, was wiederum die Motivation antreibt. Zum Spielspaß gehört aber natürlich auch das Kampfsystem. Dem liegt zwar nach wie vor ein RPG-System zugrunde, bei dem Ausrüstung und Charaktereigenschaften über den Schaden entscheiden. Die Zeit bis zum Kill eines Gegners wurde aber spürbar reduziert, wodurch in den Kämpfen mehr Spaß aufkommt. Starke Gegner unterscheiden sich vor allem durch sichtbare Rüstung am Körper von den normalen Feinden. In die Panzerung muss zunächst eine Schwachstelle geballert werden, bevor auch diese Gegner recht schnell zu Boden gehen. Auch die KI der Gegner hat dazugelernt. Jede Fraktion verfügt über Kämpfer mit unterschiedlichem Vorgehen. Stürmer kommen direkt auf uns zu, Grenadiere versuchen uns aus unserer Deckung zu treiben und Angreifer fallen uns in die Flanke, wenn wir nicht hinsehen. Zur Wehr setzen wir uns mit einem vielfältigen Angebot an Waffen in verschiedenen Gattungen sowie den acht Kampffähigkeiten. Letztere gibt es in verschiedenen Varianten, die zusätzlich noch modifiziert werden können. Das erlaubt hohe Anpassungsmöglichkeiten an den eigenen Spielstil. Es ermutigt uns aber auch, neue Dinge auszuprobieren. Negativ aufgefallen sind uns dagegen die Spielmenüs, die umständlich verschachtelt sind. Da hilft auch die ansonsten eingängige Maus-/Tastatur-Steuerung nicht. Den vollständigen Test mit finalem Urteil findet ihr auf pcgames.de, sobald wir uns auch ausführlich in das Endgame gestürzt haben, und natürlich in der kommenden PC-Games-Ausgabe. ❑

Info: https://tomclancy-thedivision.ubisoft.com

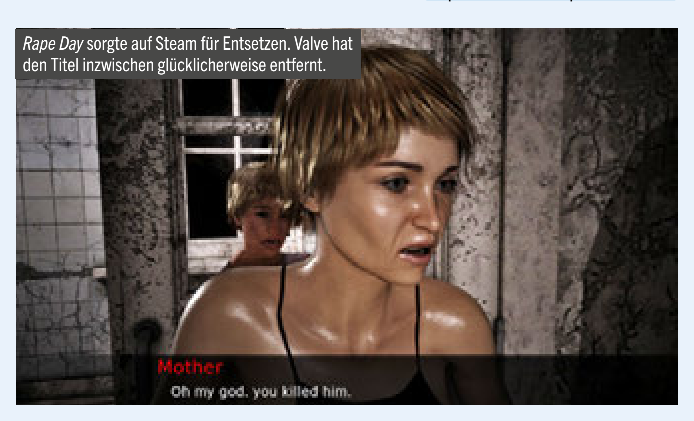

In den vereinzelten Zwischensequenzen wird die Handlung vorangetrieben. Der Protagonist bleibt dabei allerdings stumm.

RAPE DAY

Vergewaltigungsspiel auf Steam

Auf Steam ist Anfang März die Produktseite zum pornografischen Visual Novel *Rape Day* aufgetaucht. Darin schlüpft der Spieler in die Rolle eines Serienmörders, der während einer Zombie-Apokalypse wehrlose Frauen vergewaltigen darf. Indie-Entwickler Desk Plant findet dabei schlichte Worte für sein Werk: „Triff die Entscheidungen als bedrohlicher Serienmörder während einer Zombie-Apokalypse. Beschimpfe, töte und vergewaltige Frauen, während du dir deinen Weg durch die Story bahnst." Weiter heißt es: „Die Zombies genießen es, das Fleisch warmer Menschen zu fressen und sie brutal zu vergewaltigen, doch du bist der gefährlichste Vergewaltiger in der Stadt." Hinweise auf einen satirischen Kontext gibt es nicht. Nachdem die Kritik der Spieler an *Rape Day* immer lauter wurde, hat Valve den Titel von Steam entfernt und in einer Mitteilung erklärt, dass man zwar den Wunsch von Entwicklern respektiere sich auszudrücken, da der Zweck von Steam sei, Entwicklern zu einem Publikum zu verhelfen. Doch dieser Entwickler habe beschlossen, Inhalte auf eine Art darzustellen, die es sehr schwer für Valve mache, genau das zu tun. ❑

Info: https://store.steampowered.com/



Rape Day sorgte auf Steam für Entsetzen. Valve hat den Titel inzwischen glücklicherweise entfernt.

TOTAL WAR

Neues Spiel der „Saga"-Ableger


Echtzeit-Massenschlachten wie in *Thrones of Britannia* erwarten euch auch im neuen Teil.

Creative Assembly hat in einem Entwicklerblog bekannt gegeben, dass derzeit ein weiterer Teil der „Saga"-Spin-off-Reihe von *Total War* entsteht. Dabei handelt es sich um den nächsten Titel in der Form des *Total War*-Ablegers *Thrones of Britannia*. Der Spin-off fällt vom Umfang her ein wenig kleiner aus als die regulären Teile der *Total War*-Reihe und dreht sich in erster Linie um spezifische historische Ereignisse, anstatt eine ganze Epoche abzudecken. Die „Saga"-Titel setzen aber wie die Hauptreihe auf bewährte rundenbasierte Strategie und Echtzeit-Kämpfe mit großen Truppenformationen. Wie Creative Assembly im Entwicklerblog erklärt, hat das Team im bulgarischen Sofia den ersten Meilenstein bezüglich des Spiels gemeistert. Noch in diesem Jahr soll es weitere Details geben. Es darf aber natürlich darüber spekuliert werden, welches Szenario der neue „Saga"-Titel bedienen könnte. Der letzte Teil *Thrones of Britannia* erschien im Mai 2018 und ist im Jahr 878 angesiedelt, zu Zeiten des englischen Königs Alfred dem Großen. Angelsachsen, Gälen und Wikinger kämpfen in *Thrones of Britannia* erbittert um die Vorherrschaft Britanniens. ❑

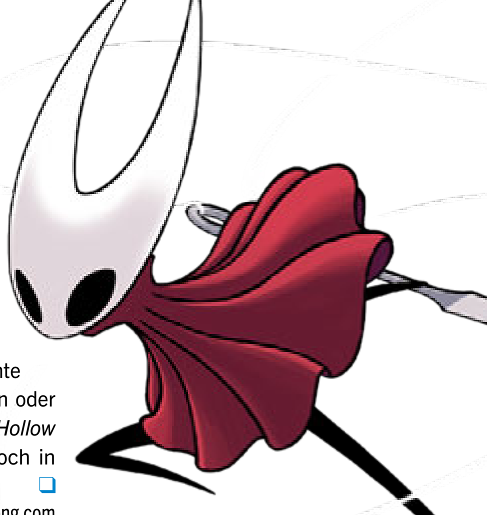
Info: https://www.totalwar.com/blog/what-the-teams-are-working-on-february-2019

HOLLOW KNIGHT: SILKSONG

DLC wird zum vollwertigen Nachfolger

Die Indie-Entwickler Team Cherry wachsen mal wieder über sich hinaus: Ursprünglich sollte ihr neues Werk *Silksong* als kostenpflichtige Erweiterung zu *Hollow Knight* entstehen. Doch wie schon beim fabelhaften Hauptspiel wuchs das Metroidvania während der Entwicklung derart an, dass sich das dreiköpfige Team dazu entschloss, gleich ein eigenständiges Spiel zu machen: *Silksong* ist nun der offizielle Nachfolger zu *Hollow Knight* und lässt uns diesmal in die Haut von Hornet schlüpfen. Die agile Kämpferin war im Vorgänger eine wichtige Nebenfigur, nun übernimmt sie die Hauptrolle. Hornet verschlägt es in ein brandneues Insektenreich, das wie im ersten Teil aus abwechslungsreichen, wunderschön designten 2D-Umgebungen besteht. Die Sümpfe, Grotten, Wälder, Höhlen und Städte werden von mehr als 150 neuen Gegnern bevölkert. Hornet erkundet die zusammenhängende Welt mit neuen Fähigkeiten und Bewegungsmethoden, außerdem sammelt und bastelt sie im Spielverlauf weitere Ausrüstung und lernt neue Talente. Neben dem freien Erkunden wird es diesmal auch Quests geben, beispielsweise soll Hornet bestimmte Monster jagen, Schätze finden oder Geheimnisse aufdecken. *Hollow Knight: Silksong* erscheint noch in diesem Jahr. ❑

Info: https://hollowknightsilksong.com




Die markanten, zum Teil extrem fordernden Bossgegner waren schon ein Markenzeichen des Vorgängers.


Hornet setzt auf eigene Waffen und neue Talente, auch ihre Charakterentwicklung läuft diesmal anders als im ersten *Hollow Knight*.

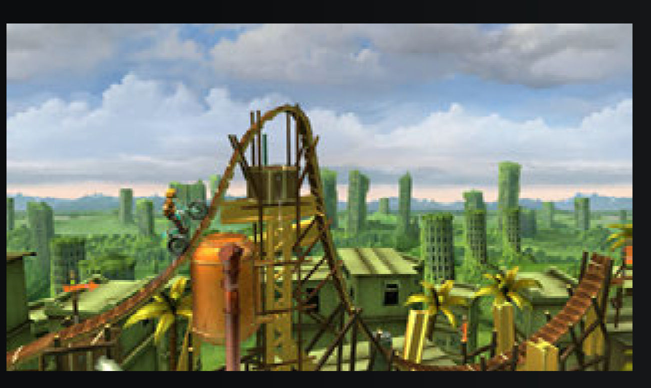
MOBILE-**GAMES-CHECK**

An dieser Stelle präsentieren wir euch wieder drei handverlesene Gaming-Apps – aktuelle Spiele, Klassiker oder Companion-Apps.

TRIALS FRONTIER

Wilder Westen und Bikes

Mit *Trials Rising* gibt es seit Kurzem nicht nur ein neues Hauptspiel der *Trials*-Serie für Nintendo Switch, Playstation 4, Xbox One sowie PC, sondern unter dem Namen *Trials Frontier* bereits seit 2014 auch eine Mobilversion für Smartphones, Tablets und andere Mobilgeräte mit unterstützten Betriebssystemen. Wie beim großen Vorbild beweist ihr auch in *Trials Frontier* euer Können als akrobatischer Motorrad-Künstler. Das heißt, ihr meistert allerlei rundenbasierte Herausforderungen auf unterschiedlichen, teils extrem waghalsigen Strecken. Dabei stellen sich euch verschiedene Aufgaben: Mal müsst ihr einfach nur ans Ziel gelangen, ein andermal heißt es, schnell genug zu sein, oder ihr beweist euch in einem klassischen Rennen gegen einen Widersacher. Zwischendurch verbessert ihr euer Gefährt oder eignet euch gleich ein ganz neues an, außerdem erledigt ihr Haupt- sowie Nebenquests für einige NPCs. *Trials Frontier* ist kostenlos, In-App-Käufe sind optional, aber nicht notwendig, um das Spiel abzuschließen.



INFOS

GENRE: Rennspiel
ENTWICKLER: Ubisoft
PLATTFORM: Android, iOS
PREIS: Free2Play

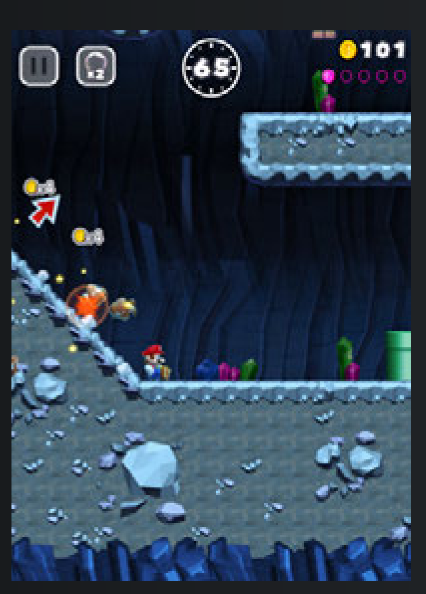
WERTUNG



SUPER MARIO RUN

Hüpfen mit Mario

Als *Super Mario Run* 2016 in Zusammenarbeit mit Apple als zeitlich exklusives Spiel für Mobilgeräte des bekannten amerikanischen Unternehmens vorgestellt wurde, war die Aufregung nicht nur aufgrund der Exklusivität groß, sondern weil Nintendo nach *Miitomo* mit dem Klempner-Hüpfspiel zugleich auch sein erstes „richtiges" Mobile-Game präsentierte. *Super Mario Run* war zu Beginn noch auf klassischen Modus, Toad-Rallye sowie das Königreich beschränkt, doch seitdem kamen und kommen noch immer regelmäßig neue Inhalte dazu, unter anderem der besonders flotte Modus namens Remix 10. *Super Mario Run* gelingt das Meisterstück, das von Nintendo-Konsolen seit Jahrzehnten bekannte und beliebte Spielprinzip auf Mobilgeräte mit Touchscreen statt Controller zu übertragen, ohne dabei an Qualität oder Spielspaß einzubüßen. Freischaltbare Spielfiguren wie bunte Toads und Peach sowie viele weitere Sammelgegenstände für das Königreich sorgen für Langzeitmotivation beim Spielen.



INFOS

GENRE: Jump & Run
ENTWICKLER: Nintendo
PLATTFORM: Android, iOS
PREIS: 10,99 Euro

WERTUNG



POCKET MORTYS

Trainiere die kleinen Mortys!

Habt ihr irgendwann in eurem Leben schon einmal ein *Pokémon*-Hauptspiel gezockt, also ein Rollenspiel der beliebten Taschenmonster-Serie? Dann fällt euch die gravierende Ähnlichkeit beim Gameplay von *Pocket Mortys* mit den *Pokémon*-Games vermutlich nicht nur auf, ihr wisst auch im Grunde schon, was euch hier erwartet. Im Mobile-Game *Pocket Mortys* verschlägt es euch in die verrückte Welt der bekannten Comicserie *Rick and Morty*, die vor allem unter jungen Erwachsenen und Netflix-Nutzern hohe Beliebtheit genießt. Im bereits 2016 erschienenen Spiel sammelt ihr über 200 verschiedene Mortys (analog zu den Taschenmonstern in *Pokémon*), trainiert ebendiese und kämpft mit ihnen gegen andere „Trainer", findet, sammelt und nutzt verschiedene Items, erledigt Nebenquests und vieles mehr. Und vor allem: ihr erlebt den absurden Humor der Animationsserie in Form eines Mobilspiels. In-App-Käufe sind in *Pocket Mortys* optional und nicht notwendig.



INFOS

GENRE: Rollenspiel
ENTWICKLER: [adult swim] games
PLATTFORM: Android, iOS
PREIS: Free2Play

WERTUNG



MOST **WANTED**

An dieser Stelle präsentieren euch vier PC-Games-Mitarbeiter ihr heißersehntestes Spiel des nächsten Monats – ganz gleich ob Triple-A, Indie-Geheimtipp, DLC oder Mod.



FELIX SCHÜTZ

GRIM DAWN: FORGOTTEN GODS

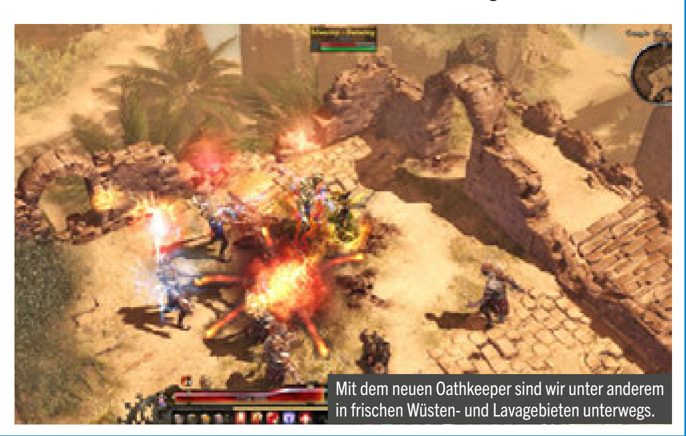
„Für mich ein Pflichtkauf: Grim Dawn geht einfach immer."

Genre: Action-Rollenspiel
Entwickler: Crate Entertainment
Publisher: Crate Entertainment
Termin: 27. März 2019

Neben *Path of Exile* ist *Grim Dawn* eines der aktuell besten Hack & Slays im *Diablo*-Stil. Nun steht endlich die zweite Erweiterung vor der Tür.

Ich erinnere mich genau daran, wie *Grim Dawn* vor sieben Jahren auf Kickstarter durchstartete. Was hatte ich damals noch Zweifel! Doch Crate Entertainment hat es wirklich geschafft und ein tolles Action-RPG irgendwo zwischen *Diablo 2* und *Titan Quest* abgeliefert, das mit düsterer Spielwelt, tonnenweise Beute und super Spielbarkeit glänzt. Auch das erste Add-on *Ashes of Malmouth* hat mich vor zwei Jahren prima unterhalten, allerdings hätte es für meinen Geschmack danach etwas flotter weitergehen dürfen. Nun aber steht endlich wieder Nachschub an: Mit *Forgotten Gods* bekommt das Hack & Slay seine zweite größere Erweiterung verpasst. Ein weiteres Story-Kapitel führt die Spieler in ein frisches Wüstengebiet, inklusive neuer Quests, Fraktionen und zig neuer Gegner und Bosse. Als neunte Klasse steht der Oathkeeper bereit, ein aggressiver Schildkämpfer, der sich wie gewohnt mit jeder anderen Klasse kombinieren lässt. Der Umfang dürfte zwar geringer ausfallen als der von *Ashes of Malmouth*, doch dafür liefert *Forgotten Gods* einen neuen Endlos-Dungeon namens Shattered Realm, in dem ihr massenhaft Beute verdienen könnt. Passend dazu wurden hunderte neue Items, Modifikatoren und Sets hinzugefügt, außerdem haben die Entwickler neue Features wie Runenverbesserungen, Bewegungstalente und Item-Transmutation eingebaut. Dazu erwarten euch neun zusätzliche Sternenkonstellationen, in denen ihr eure Charaktere weiter individualisieren könnt.

Grim Dawn: Forgotten Gods kostet voraussichtlich 16 Euro, zum Spielen benötigt ihr neben dem Hauptspiel auch die erste Erweiterung *Ashes of Malmouth*.



Mit dem neuen Oathkeeper sind wir unter anderem in frischen Wüsten- und Lavagebieten unterwegs.



KATHARINA PACHE

ACE ATTORNEY TRILOGY

„Achtung: außergewöhnliche Anwalt-Adventures!"

Genre: Adventure
Entwickler: Capcom
Publisher: Capcom
Termin: 19. April 2019

Als PC-Spieler muss man auf eine Menge Titel verzichten, die auf Nintendo-Plattformen erschienen sind? Einspruch! Unser Beweismittel: Die *Ace Attorney Trilogy*, ab dem 19. April auf Steam erhältlich.

Die erfolgreiche Adventure-Reihe von Capcom nahm ihren Anfang 2001 auf dem Game Boy Advance, wurde der deutschen Spielergemeinde aber erst 2005 mit der DS-Veröffentlichung so richtig bekannt. Ihr verkörpert den engagierten jungen Anwalt Phoenix Wright, der vor Gericht die Unschuld seiner Klienten verteidigt. Dabei trifft er auf eine Menge exzentrische Figuren, darunter etwa ein Staatsanwalt mit Laserblick-Visier, eine liebestolle alte Dame, die als Security-Expertin arbeitet, und eine Assistentin, die mit den Toten in Kontakt treten kann. Sprich: Statt trockenem Gerichts-Thriller erwarten euch hier drei nicht unbedingt realistische, aber dennoch spannende Abenteuer mit einer ordentlichen Prise Humor. In der Trilogie, also den ersten drei Spielen der Serie, erstreckt sich die Handlung über die enthaltenen Episoden hinweg. Als Phoenix sprecht ihr mit euren Klienten, stellt Nachforschungen an den Tatorten an und versucht im Gerichtssaal, mit schlüssiger Beweisführung den Richter von einem Freispruch zu überzeugen – und die Argumente der Staatsanwaltschaft zu entkräften. Die Optik entspricht zweifelsohne nicht dem aktuellen Stand der Technik. Umgebungen etwa sehen sehr karg aus, Zwischensequenzen finden in Standbildern statt, aber dank des sauberen Anime-Looks ist *Ace Attorney* trotzdem würdevoll gealtert. Simpel, aber effektiv auch die Musikuntermalung: Sobald Phoenix zum Einspruch ansetzt und ihr dabei seid, den Fall zu lösen, erklingt eine der ohrwurmverdächtigsten Melodien der Adventure-Welt.



Noch steht auf Steam, dass nur Englisch unterstützt wird. Hierzulande erschienen die Titel deutsch übersetzt.

DIE WICHTIGSTEN TITEL DER **NÄCHSTEN DREI MONATE**

Sekiro: Shadows Die Twice
Genre: Action-Adventure
Entwickler: From Software
Publisher: Activision Blizzard
Termin: 22. März 2019

Generation Zero
Genre: Shooter
Entwickler: Avalanche Studios
Publisher: Avalanche Studios
Termin: 26. März 2019

Anno 1800
Genre: Aufbau-Strategie
Entwickler: Blue Byte
Publisher: Ubisoft
Termin: 16. April 2019

Imperator: Rome
Genre: Strategie
Entwickler: Paradox
Publisher: Paradox
Termin: 25. April 2019

Rage 2
Genre: Ego-Shooter
Entwickler: Avalanche Studios
Publisher: Bethesda
Termin: 14. Mai 2019

Outward
Genre: Rollenspiel
Entwickler: Nine Dots Studio
Publisher: Deep Silver
Termin: 26. März 2019

Tropico 6
Genre: Aufbau-Strategie
Entwickler: Limbic Entertainment
Publisher: Kalypso Media
Termin: 29. März 2019

Mortal Kombat 11
Genre: Beat 'em Up
Entwickler: Netherrealm Studios
Publisher: Warner Bros. Interactive
Termin: 23. April 2019

A Plague Tale: Innocence
Genre: Action-Adventure
Entwickler: Asobo Studio
Publisher: Focus Home Interactive
Termin: 14. Mai 2019

Total War: Three Kingdoms
Genre: Strategie
Entwickler: Creative Assembly
Publisher: Sega
Termin: 23. Mai 2019



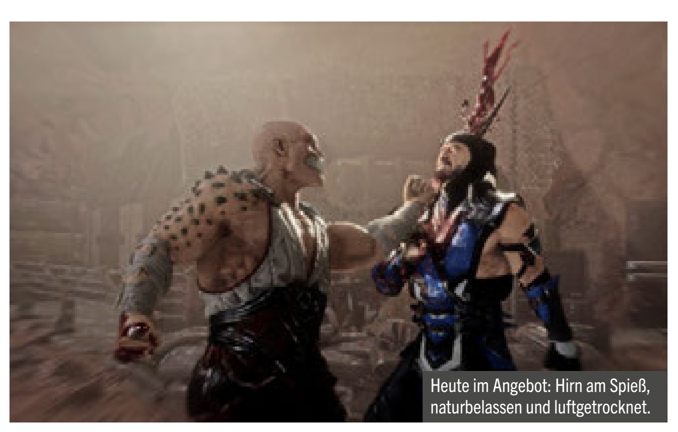
MORTAL KOMBAT 11

„Wer sich ab Ende April mit mir anlegt, wird dies bitter bereuen!“

Genre: Beat 'em Up
Entwickler: Netherrealm Studios
Publisher: Warner Bros. Interactive
Termin: 23. April 2019

Wer dachte, die Fatalities in *Mortal Kombat X* seien das Ende der Brutalitäts-Fahnenstange, der hat die Rechnung ohne *Mortal Kombat 11* gemacht.

Finish him! Seit dieser unmissverständliche Aufruf vor nunmehr knapp 27 Jahren zum ersten Mal aus den Lautsprechern meines 40-Zentimeter-Fernsehers drang, an dem mein Sega Mega Drive angeschlossen war, geht er mir nicht mehr aus dem Kopf. Die *Mortal Kombat*-Reihe ist einfach Kult und wird für mich auch immer Kult bleiben. Anfang der 1990er war ich noch lange nicht so hartgesotten wie heutzutage und mancher Fatality-Move war mir fast schon zu heftig – und das, obwohl die Grafik damals noch vergleichsweise grobschlächtig war. Nun aber in 4K-Auflösung erleben zu können, wie sich etwa Klingen durch das Kinn eines Kämpfers bohren, an der Schädeldecke wieder rauskommen und das ausgetretene Gehirn von Bohrmaschine Baraka genüsslich verspeist wird … nun, *Mortal Kombat* war schon immer die Mutter der Erwachsenenspiele. Teil 11 soll überdies „eines der schönsten Spiele werden“, das *Injustice*-Macher Netherrealm Studios je auf die Beine gestellt hat, wie uns Executive Producer Erin Piepergerdes kürzlich im Interview versprach. Was mich überdies reizt: In der Kampagne werden Zeitreisen das bestimmende Thema sein, was auch mit dem neuen Charakter Gera zu tun hat, der die Zeitmanipulation beherrscht. Entsprechend kommt es vor, dass man immer wieder auf jüngere und ältere Versionen der bekannten Helden trifft und man teilweise sogar seinem eigenen Ich begegnet. Mir als ausgewiesenem Zeitreise-Fan juckt es daher schon in den Fingern und ich beginne bereits mit Mobility-Übungen, damit meine Griffel ab 23. April möglichst flexibel über den Controller rauschen können.


Heute im Angebot: Hirn am Spieß, naturbelassen und luftgetrocknet.



ANNO 1800

„Entspannte Insel-Besiedlung ist genau, was ich im April brauche.“

Genre: Aufbaustrategie
Entwickler: Blue Byte Mainz
Publisher: Ubisoft
Termin: 16. April 2019

Nach zwei Ausflügen in die Zukunft geht es mit *Anno 1800* wieder zurück in die Historie. Auch in Sachen Gameplay geht es zurück zu alten Tugenden.


Nach zwei gelungenen Sci-Fi-Ablegern bringt Blue Byte die *Anno*-Serie wieder zurück in ein historisches Setting.

In aller Seelenruhe ein Inselreich aufbauen und immer komplexere Warenkreisläufe entwickeln – genau das Richtige für mich, nachdem ich mich derzeit eher actionreich in *The Division 2* durch Washington D.C. ballere. Ausgehend von meinen bisherigen Anspielerfahrungen bin ich guter Dinge, dass den Entwicklern von Blue Byte hier ein großer Wurf gelingen kann. Vor allem, wenn sie die zusätzliche Zeit durch die Verschiebung in den April genutzt haben, um auch noch die letzten Fehler und nicht so schönen Designentscheidungen auszubessern. Ich freue mich darauf, mein Reich endlich bis zur maximalen Bevölkerungsstufe auszubauen und meinen Untertanen die Annehmlichkeiten der beginnenden Moderne wie Elektrizität und schnelle Fortbewegung durch Eisenbahnen näherzubringen. Bisher begeisterte mich an *Anno 1800* vor allem die gelungene Balance aus klassischem *Anno*-Gameplay sowie spannenden neuen Features. Die Aufteilung der Arbeitskraft auf die verschiedenen Bevölkerungsstufen, das Attraktivitätssystem und der damit verbundene Tourismus, die Expedition und viele weitere interessante neue Ideen werden mir sicherlich unzählige Stunden lang Spaß bereiten. Wer gern mit seinen Kumpels zusammen spielt, kann sich übrigens freuen. Nachdem der Mehrspieler-Modus in der Vergangenheit immer ein heikles Thema war, ist er diesmal von Anfang an mit dabei. Dazu gibt es wieder eine Story-Kampagne und natürlich den allseits beliebten Sandbox-Modus, der mit zahlreichen Anpassungsmöglichkeiten nach euren Vorlieben konfiguriert werden kann. Ich bin auf jeden Fall reif für die Insel.

Willkommen in der Welt von *Anthem* – einem interessanten Mix aus Zukunft und Vergangenheit.

Anthem

Genre: Online-Shooter/RPG
Entwickler: Bioware
Publisher: Electronic Arts
Erscheinungsdatum: 22. Februar 2019
Preis: ca. € 55,-
USK: ab 16 Jahren

Von: David Benke

Mit *Anthem* machen sich die RPG-Spezialisten von Bioware auf zu neuen Genre-Ufern. Doch droht dabei vielleicht ein Schiffbruch mit Ansage? Wir haben den Titel ausgiebig getestet!

„Das Bioware, wie wir es kennen, gibt es nicht mehr“, so lautete die ernüchternde Erkenntnis des Kollegen Lukas Schmid, nachdem er sich im Januar mehrere Stunden deren neuestes Werk *Anthem* zu Gemüte führen durfte. Gerade für langjährige Fans der berühmten Rollenspielschmiede klang das nach einer waschechten Hiobsbotschaft. Der kanadische Entwickler, der sich einst mit Titeln wie *Mass Effect* oder *Dragon Age: Origins* einen Namen machte, hat sich nun wohl endgültig von seinen Wurzeln abgewandt. Auf der hauseigenen Website schmückt sich das Studio zwar noch mit dem wunderschönen Werbespruch „reichhaltige Geschichten, unvergessliche Charaktere und weitläufige Welten“, der neueste Titel spricht da allerdings eine ganz andere Sprache.

Vorbei sind die Tage der verzweigten Dialogbäume, der komplexen Kampfsysteme und weitläufigen Einzelspieler-Geschichten. *Anthem* stellt einen rabiaten Schnitt dar. Nur Loot und Erfahrungspunkte erinnern hier noch an das Bioware von früher. Statt altbekannter RPG-Kost bekommen die Spieler nun aufwendig inszenierte Action-Feuerwerke, effektgeladene Ballereien und Koop-Gameplay im Shared-World-Multiplayer. Nur stellt sich die Frage: Ist das wirklich so schrecklich? Oder könnte *Anthem* vielleicht sogar ein gutes Spiel sein, wenn man die Vita des Entwicklers einmal außen vor lässt? Nun: ja und nein. Aber der Reihe nach.

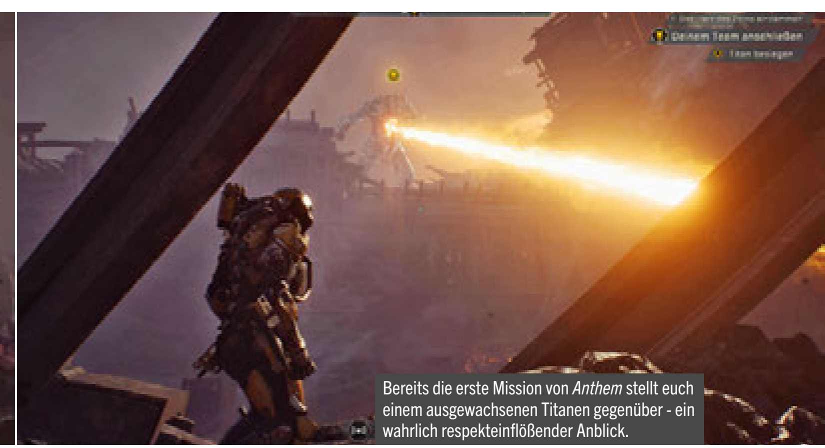
Vielversprechender Beginn

Wenn Bioware für ein Spiel verantwortlich zeichnet, lohnt es sich natürlich, erst einmal einen Blick auf die Geschichte zu werfen. Denn ja, auch wenn es sich bei *Anthem* um einen Online-Multiplayer-Titel handelt, so erwartet euch dort nichtsdestotrotz eine knapp 20-stündige Story, die sogar Einzelspielern einiges an Unterhaltung bieten soll – angeblich. Tatsächlich fiel es uns stellenweise schwer, der Erzählung um die namensgebende Hymne der Schöpfung (englisch: Anthem of Creation) und deren Hüter, die Freelancer, zu folgen. So hielt sich der Spielspaß doch eher in Grenzen.

Das ist bedauerlich, zumal *Anthem* ja durchaus verheißungsvoll beginnt. Ihr werdet mit einer



Im Fokus von BioWares neuestem Werk stehen die Freelancer, eine Art Söldner, die in ihren mechanischen Kampfanzügen, den Javelins, für Recht und Ordnung sorgen.



Bereits die erste Mission von *Anthem* stellt euch einem ausgewachsenen Titanen gegenüber - ein wahrlich respekteinflößender Anblick.

Daumen hoch! Die Charaktere in *Anthem* haben Charme und sorgen für die eine oder andere lustige Situation.

Eure Ingame-Bibliothek, der Cortex, gibt euch Auskunft über die Spielwelt sowie aktuelle Aufgaben.

Fort Tarsis ähnelt einer mittelalterlichen Burg versetzt mit Teilen einer moderner Forschungseinrichtung.

der vielen gut inszenierten Cutscenes in die Spielwelt Bastion eingeführt. In der Folge durchlauft ihr ein ansprechendes Tutorial-Level, das euch mit Lore, Charakteren und der Steuerung vertraut macht. Zudem dürft ihr euch für einen wahlweise männlichen oder weiblichen Helden entscheiden und dessen Aussehen mithilfe von etwa 20 vorgefertigten Gesichtern individuell anpassen. So weit, so gut.

Tolle Charaktere füllen erzählerische Leere

Doch schon nach dem uninspirierten Zeitsprung, der euch nach gerade einmal knapp 40 Minuten Spielzeit plötzlich zwei Jahre in die Zukunft versetzt, wird es dann schon etwas konfus. Euer Charakter sowie die gesamte Gilde der Freelancer sind nämlich scheinbar in Ungnade gefallen. Warum genau, wird nie endgültig aufgeklärt. Stattdessen bekommt ihr teils wahllos Story-Schnipsel um die Ohren geschmissen, die euren Kopf schnell ins Kreisen bringen. Dieser Orientierungsverlust wird noch einmal durch eine schier endlose Anzahl an Fraktionen, Orten und Ereignissen verstärkt. Sentinels, Krypter, Dominion – alle paar Minuten taucht ein weiterer Name auf. Da hilft es auch überhaupt nicht, dass diese teils auf Englisch belassen, teils seltsam auf Deutsch übersetzt wurden (Stichwort: „Mannigfalt"). Wer hier vollends durchsteigen möchte, ist früher oder später dazu gezwungen, die einzelnen Punkte noch einmal in der Ingame-Bibliothek, dem Cortex, nachzulesen. Doch selbst dann ist nicht endgültig gesichert, dass ihr die streckenweise wirre, am Ende aber doch etwas vorhersehbare Geschichte in Gänze begreift.

Immerhin konfrontiert euch *Anthem* im Spielverlauf immer wieder mit interessanten, gut geschriebenen Charakteren – etwa eurem Kumpel und Navigator Owen, der durch sein neckisches Auftreten immer wieder lustige Momente kreiert, dessen unterschwelliger Neid auf die Position des Protagonisten aber auch immer wieder für Anspannung sorgt. Natürlich gibt es auch nervige Figuren, die mit ihrem Geschwafel über „sexy Gefahr" oder das Durchsuchen tierischer Stoffwechselendprodukte für einige Fremdscham-Momente sorgen. Insgesamt gehören die Charaktere aber zu den Pluspunkten des Spiels, auch dank der gelungenen Vertonung und dem anständigen Charakterdesign. Besonders im Vergleich zum letzten Bioware-Titel *Mass Effect: Andromeda*, der durch die skurrile Gesichtsakrobatik der Beteiligten für Schlagzeilen sorgte, haben die Bewohner von Bastion ihre Mimik gut im Griff und sind durchaus nett anzuschauen – solange es sich um eine halbwegs wichtige Persönlichkeit handelt. Alle „Statisten" im Hintergrund sehen dann doch eher generisch aus.

Zwischen gestern und morgen

Beim Thema Optik darf man auch die interessante Spielwelt von *Anthem* nicht verschweigen. Diese präsentiert euch einen spannenden Mix aus Zukunft und Vergan-



Zu Beginn eures Abenteuers ist nur ein kleiner Teil des Forts begehbar. Später schaltet ihr dann weitere Viertel frei.

In manchen Gesprächen habt ihr zwei Antworten zur Auswahl. Welche ihr am Ende nehmt, spielt aber kaum eine Rolle.

Fliegen wie Iron Man: Die Erkundung der Spielwelt Bastion macht in eurem Javelin einen Heidenspaß.

genheit, in dessen Zentrum natürlich die futuristischen Freelancer mit ihren Anzügen, den Javelins, stehen. Darüber hinaus verfügt Bastion aber auch über einige andere hochtechnologische Elemente wie Schilde, Geschütze oder Funktürme, die sich mit teils mittelalterlich anmutenden Versatzstücken vermischen. Allen voran euer Missions-Hub Fort Tarsis mit seinen schweren Backsteinmauern, metallbeschlagenen Holztoren und dem belebten Marktplatz versetzt euch gefühlt in ein anderes Jahrtausend zurück.

Dummerweise herrscht innerhalb der Wälle allerdings nur wenig Leben. Zwar hört ihr eine durchgängige Soundkulisse im Hintergrund, vereinzelt spielt Musik oder Menschenmassen geben ein stetes unverständliches Gemurmel von sich. Schaut ihr aber genauer hin, entpuppt sich das geschäftige Treiben schnell als erstklassige Täuschung.

Die Bewohner von Fort Tarsis tun zwar so, als seien sie in intensive Gespräche vertieft, ihren Lippen entfährt aber – trotz sichtlicher Bewegung – nicht ein einziger Ton. Tatsächlich scheint es sogar so zu sein, dass immer nur an vorgegebenen Punkten zufallsbasierte Dialoge stattfinden, in denen stets wechselnde Personen größtenteils belanglose Sätze miteinander austauschen. Dieser Umstand ändert sich auch nur geringfügig, wenn ihr im Verlauf des Spiels weitere Abschnitte der Siedlung, etwa die Bar, freischaltet. Es kommen lediglich vereinzelte Schauplätze für diese geskripteten Gespräche dazu, die ihr allerdings ebenfalls getrost ignorieren könnt.

Die Illusion von Tiefgang

Ähnliches gilt übrigens auch für die diversen Charaktere, die sich gezielt ansteuern und in eine Konversation verwickeln lassen. Diese haben zugegebenermaßen die eine oder andere amüsante Anekdote parat – besonders gut gefallen hat uns etwa der verrückte Fort-Verwalter, der eine Straßenverkehrsordnung für Fußgänger einführen und nicht aufgerollte Kabel verbieten möchte. Deren spielerischer Mehrwert hält sich allerdings in Grenzen. Aus den verschiedenen Dialogen ergeben sich trotz der vereinzelten Möglichkeit, zwei unterschiedliche Antwort-Optionen zu wählen, keinerlei Auswirkungen auf die Spielwelt. Ihr schaltet auch keine neuen Missionen frei, obwohl sich das manchmal wirklich angeboten hätte.

Warum könnt ihr der verzweifelten Bäckerin kein neues Getreide besorgen? Wieso dürft ihr der Freelancer-Kollegin nicht eigenhändig dabei helfen, ihren beim Kartenspiel verzockten Javelin von ein paar Banditen zurückzuholen? BioWare hat hier wirklich eine Menge Potenzial liegen lassen. Dadurch wirken die vielen Gespräche so, als hätten sie die Entwickler einfach der Form halber ins Spiel gepackt. Nur um dem Spieler zu zeigen: Schau hier, es gibt sehr wohl Figuren, mit denen ihr interagieren könnt! Und wir haben euch sogar mehrere Dialogstränge geschrieben!



Innerhalb der Spielwelt findet ihr immer wieder Sammelgegenstände wie Schriftstücke oder antike Runen, die ihr eurem Cortex hinzufügen könnt.



In *Anthem* gibt es insgesamt vier verschiedene Javelins: den Storm, den Ranger, den Colossus und den Interceptor.

Jeder Javelin verfügt über unterschiedliche Angriffe und Fähigkeiten, die ihr im Team aufeinander abstimmen müsst.

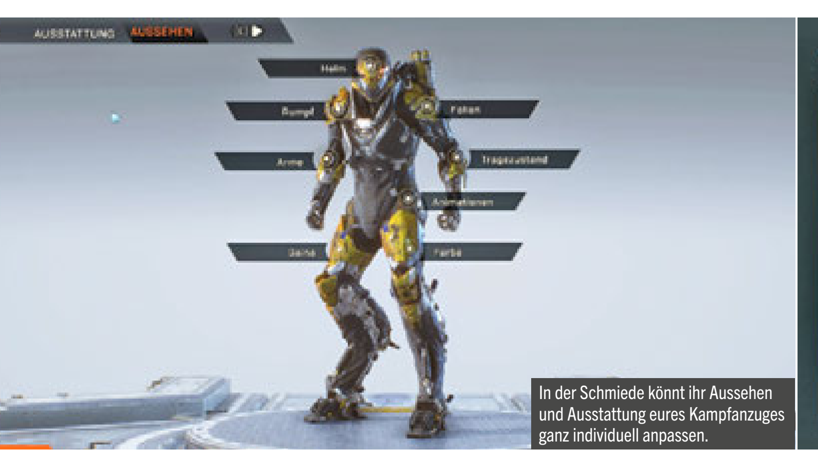
Schöne Welt, schlecht genutzt
Auch außerhalb der schützenden Wälle von Fort Tarsis hat die Welt von Bastion nicht viel zu bieten, den schönen Look vielleicht einmal außen vor gelassen. Was die Optik angeht, haben die Macher wirklich tolle Arbeit geleistet. Egal, ob riesige Avatar-eske Schirmbäume, überwucherte antike Tempel oder riesige Wasserfälle – die Landschaft ist einfach ein Augenschmaus und ihre Erkundung in eurem Javelin eine wahre Freude. Ob ihr mit Raketenschub von Baumkrone zu Baumkrone hüpft oder im Sturzflug übergangslos aus luftigen Höhen in eine Unterwasser-Welt abtaucht, jeder Ausflug in die Wildnis ist ein beeindruckendes Erlebnis. Zumal euch dort zahlreiche fantastische Kreaturen erwarten.

Allerdings reizt BioWare auch in Sachen Spielwelt nicht alle Möglichkeiten aus. Klar, *Anthem* ist kein Open-World-Sandbox-Spiel à la *Red Dead Redemption 2*, das euch mit zufälligen Begegnungen noch tiefer in den virtuellen Kosmos hineinsaugt. Ein wenig mehr Interaktion mit unserer Umgebung hätten wir uns aber schon gewünscht. Momentan beschränkt sich diese nämlich auf den Kampf mit verstreuten Gegnern und das Erledigen von Weltereignissen, also kleinen Spontan-Einsätzen, die ihr während der freien Erkundung annehmen könnt.

Ladezeiten und Orientierung
Viel Spaß kommt dabei allerdings nicht auf, besonders, wenn ihr auf einem höheren Schwierigkeitsgrad unterwegs seid. Da ihr gerade einmal mit drei anderen Spielern gleichzeitig die Map erkundet, kommt es eher selten vor, dass sich die jeweiligen Wege zufällig kreuzen. Und alleine sind die zufälligen Missionen schon wirklich herausfordernd.

So bleibt einem eigentlich nur noch eines übrig: das Aufspüren von Sammelgegenständen. Ob nun Schriftstücke, antike Runen oder einzigartige Orte wie ein alter Funkturm – alles lässt sich digitalisieren und für die Nachwelt festhalten. Zudem könnt ihr diverse unterirdische Dungeons erforschen, bei deren Betreten ihr euch allerdings auf gehörige Ladezeiten gefasst machen solltet. Denn obwohl Lead Producer Mike Gamble im letzten Jahr noch eine zusammenhängende Welt mit nahtlosen Übergängen versprochen hatte, sieht die Realität nun ein wenig anders aus. Die Wartebildschirme in *Anthem* kosten euch zahlreiche Minuten kostbarer Lebenszeit. Auch die Orientierung innerhalb der Spielwelt ist unnötig zeit- und arbeitsaufwendig. Schließlich könnt ihr auf der Karte weder Marker noch Wegpunkte setzen. Schade.

Fliegen wie Iron Man
Immerhin sind die Javelin-Kampfanzüge, quasi das Herzstück des Spiels, den Machern richtig gut gelungen. Derer gibt es insgesamt vier: das Allrounder-Modell Ranger, den Element-Attacken schleudernden Storm, den massiven Colossus sowie den flinken, aber fragilen Interceptor. Zu Beginn eu-


In der Schmiede könnt ihr Aussehen und Ausstattung eures Kampfanzuges ganz individuell anpassen.


Der Shop bietet euch die Chance, neue Outfits für euren Freelancer zu kaufen – für Ingame-Währung oder für Echtgeld.

Nerviges Gummiband: Entfernt ihr euch zu weit von eurem Team, werdet ihr ins Missionsgebiet zurückteleportiert.

res Abenteuers müsst ihr euch für einen der Anzüge entscheiden. Im Laufe des Spiels – genauer gesagt auf Stufen 8,16 und 26 – schaltet ihr aber ebenfalls die anderen Ausfertigungen frei.

So steht euch für das Endgame das komplette Quartett zur Verfügung, mit dessen unterschiedlichen Fähigkeiten und damit einhergehenden Vor- und Nachteilen ihr dann ausgiebig experimentieren dürft. Ihr könnt etwa verschiedene Waffen, Anzugkomponenten und Skills ausprobieren. Zumindest, solange ihr euch in der Schmiede befindet. Seid ihr einmal unterwegs, lässt sich eure Ausstattung nicht mehr kontrollieren, geschweige denn noch einmal etwas daran verändern.

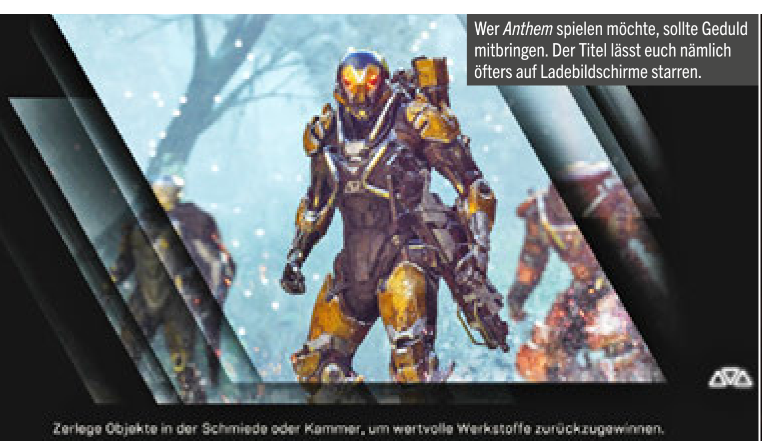
Shops für Schönlinge

Außerdem ist es im Vergleich zu anderen Genre-Vertretern wie *Destiny 2* oder *Tom Clancy's The Division* nicht möglich, Zubehör für Ingame-Währung kaufen. Stattdessen seid ihr bei der Verbesserung eures Charakters und von dessen Ausrüstung voll und ganz auf eure Beute angewiesen. Unglücklicherweise fällt diese nicht immer sonderlich berauschend aus. Teilweise kann es auch sein, dass ihr Gegenstände erhaltet, die weder zu eurem Level noch zu eurem Spielstil passen. Immerhin: Gefundener Loot lässt sich auch in seine Einzelteile zerlegen und zusammen mit anderen Materialen, die ihr in der Spielwelt findet oder beim Händler kauft, zu neuem Equipment verarbeiten. Da ihr die nötigen Baupläne allerdings auch erst freispielen müsst, kann es schon mal eine Weile dauern, bis ihr eure ideale Item-Kombination zusammengestellt habt.

Noch einmal zusätzliche Zeit könnt ihr in die Optik eures Javelins investieren. Ihr dürft eurem Anzug etwa Sticker hinzufügen oder die Farben der einzelnen Teile ändern. Wer sich von der Masse abheben möchte, für den lohnt sich zudem ein Abstecher in den Ingame-Shop. Dort bekommt ihr für verdiente Münzen oder für Echtgeld neue Rüstungen, die allerdings keine spielerischen Vorteile mit sich bringen. Alle Mikrotransaktionen in *Anthem* sind also rein kosmetischer Natur.

Seichtes, spaßiges Gameplay

Seid ihr schließlich irgendwann mit Ausstattung und Aussehen zufrieden, könnt ihr euch endlich ins Getümmel stürzen – wahlweise alleine, mit Freunden oder fremden Mitspielern, die ihr über den Social-Hub, die Startrampe, finden könnt. Zur Auswahl stehen euch diverse Story-Missionen, Nebenquests und die sogenannten Festungen mit besonders fordernden



Wer *Anthem* spielen möchte, sollte Geduld mitbringen. Der Titel lässt euch nämlich öfters auf Ladebildschirme starren.



Zudem kommt es im Spiel immer wieder zu seltsamen Bugs und Glitches. Während einige nur komisch aussehen, können andere ganze Missionen zum Scheitern verurteilen.

Gegnern und entsprechend guter Belohnung. Ablauf und Design der einzelnen Aufträge unterscheiden sich allerdings nur marginal: Es gilt, entweder einen Missionsgegenstand zu bergen, einen Punkt zu verteidigen oder alle Gegner in einem bestimmten Bereich zu eliminieren. Die einzige (aber leider weniger gelungene) Ausnahme bildet eine Grind-Mission in der Mitte des Spiels, die euch zwingt, 15 teils stupide Herausforderungen abzuschließen.

Trotz dieses Mangels an Abwechslung gestaltet sich *Anthem* aber dennoch überraschend spaßig. Die actiongeladenen Feuergefe chte machen dank der präzisen Steuerung und der wuchtigen Kombos ordentlich Laune. Das bombastische Effekt-Gewitter auf dem Bildschirm sorgt für zusätzliche Stimmung. Auch, wenn man vor lauter Blitzen, Flammen und Explosionen manchmal etwas den Überblick verliert.

Was ist Teamwork?

Ja, Biowares Loot-Shooter ist nicht immer unbedingt taktisch geprägt. Gerade in den frühen Missionen herrscht mehr wildes Geballer als kooperatives Vorgehen. Obwohl errungene Erfahrungspunkte innerhalb der Gruppe geteilt werden, versuchen Spieler nämlich gern krampfhaft, am meisten Gegner zu töten, als Erstes den Quest-Gegenstand einzusammeln oder am schnellsten am Zielort anzukommen. Dieser kompetitive Charakter hat oftmals den negativen Nebeneffekt, dass ihr automatisch ins Missionsgebiet teleportiert werdet, wenn ihr euch versehentlich zu weit von euren Kameraden entfernt. Das zieht dann wiederum eine weitere Ladezeit nach sich.

Im Verlauf der Geschichte wird das Spiel dann aber immer mehr durch Teamwork geprägt. Gerade bei härteren Widersachern wie den riesigen steinernen Titanen, die einiges aushalten und austeilen, seid ihr und eure Mitspieler darauf angewiesen, eure Angriffe aufeinander abzustimmen und einander wiederzubeleben. Sonst wird das Squad schnell ausgelöscht und ihr müsst am letzten Checkpoint von vorne anfangen.

Kein Chat, keine Tutorials

Etwas schade fanden wir hierbei die fehlende Kommunikation. Während unseres Tests sind wir niemandem über den Weg gelaufen, mit dem wir per Push-to-Talk hätten reden können. Auch einen Chat oder kurze Kommandos (Heilung, Deckung, Danke etc.) haben wir vergeblich gesucht. Die wären für die Zukunft eine sinnvolle Ergänzung, besonders, um sich auch mit zufälligen und nicht besonders mitteilungsbedürftigen Mitspielern gut abzusprechen. In dem Kontext würden wir uns auch noch eine Überarbeitung des Matchmakings wünschen. Momentan werdet ihr nämlich gerne mal mit wesentlich stärkeren Spielern in eine Sitzung geschmissen.

Und wo wir schon gerade beim Meckern sind: Warum erklärt *Anthem* eigentlich so wenig? Klar, im Tutorial-Menü des Cortex bekommt ihr ein paar Basis-Tipps zum Spielstart. Aber versucht dort doch mal die genauen Effekte von Eis- oder Feuer-Attacken nachzulesen. Oder herauszufinden, was es mit dem Pfad zum Ruhm, eurem Allianzlevel oder dem Ansehen bei verschiedenen Fraktionen auf sich hat. Oder wie das System um Primer und Detonatoren, eine der tragenden Gameplay-Säulen von *Anthem*, nun im Detail funktioniert. Viel Glück dabei!

Viele Bugs, Wenig Content

Auch aus technischer Sicht läuft im neuen Bioware-Titel nicht immer alles einwandfrei: Zwischensequenzen werden teils zu früh abgeschnitten, sodass ihr wichtige Infos verpasst. Dazu kommt es immer wieder mal zu Ton-Aussetzern. Die Grafik leidet unter vereinzelten Clipping-Fehlern und Pop-ins, unter voller Belastung gerät das Spiel schon mal ins Ruckeln. Wesentlich ärgerlich sind allerdings die Bugs, die über Darstellungsprobleme hinausgehen: So sorgen Blackscreens, Verbindungsabbrüche oder defekte Missions-Trigger öfters mal dafür, dass ihr einen Auftrag nicht zu Ende bringen könnt. Diese Fehler tauchen zu allem Überfluss sogar noch nach dem Day-One-Patch auf, der sich eigentlich um solch elementare Schnitzer kümmern sollte.

Zu guter Letzt müssen wir auch noch über das Endgame nach der (mit etwa 20 Stunden recht knappen) Kampagne sprechen: Das fällt nämlich ziemlich mau aus. Ihr könnt noch ein paar Herausforderungen meistern, Nebenmissionen erledigen oder per Schnelleinstieg einen zufälligen Auftrag noch einmal spielen – wahlweise in einem von drei neuen Schwierigkeitsgraden, die ihr mit Stufe 30 (dem aktuellen Level-Cap) freischaltet. Schaden und Gesundheit eurer Gegner sind dann bis zu 3.100 Prozent höher.

Zu guter Letzt schaltet ihr mit dem Abschluss der Story auch noch zwei zusätzliche Festungen frei, die ihr auf der Suche nach besserem Loot hoch und runter grinden könnt. Das war es dann aber auch schon. Anthem macht hier also genau dieselben Fehler, die bereits Destiny 2 oder The Division vor Jahren angekreidet wurden: Den Spielern werden in der Schlussphase des Titels einfach zu wenig neue Anreize geboten, um auch weiterhin dranzubleiben. Warum Bioware aus den Versäumnissen der Konkurrenz allerdings nicht rechtzeitig seine nötigen Schlüsse gezogen hat, bleibt uns ziemlich schleierhaft. ❑

MEINE MEINUNG

David Benke

„Das Gameplay ist solide, Inhalt und Technik brauchen noch Feinschliff."

Egal, ob man nun Fan von Bioware ist oder nicht, *Anthem* lässt einen immer etwas enttäuscht zurück. Den Erwartungen, die der Loot-Shooter über den Verlauf seiner gut sechsjährigen Entwicklungszeit aufgebaut hat, wird das Endergebnis nämlich zu keiner Zeit gerecht. Dafür wurden hier einfach zu viele elementare Fehler gemacht: Das Missionsdesign ist zu eintönig, die Geschichte schlecht erzählt, die Technik eine Zumutung. Zu allem Überfluss haben die Macher das Endgame sträflich vernachlässigt. So werden die einstigen RPG-Spezialisten hier das Vertrauen vieler Fans endgültig verspielt haben. Der einzige verbliebene Trost ist, dass die Entwickler noch immer die Möglichkeit haben, ihr ursprüngliches Versprechen einzulösen. Ein anständiges Grundkonzept rund um das spaßige Gameplay, die wunderschöne Welt und den bombastischen Sound ist ja durchaus vorhanden. Dann kommt allerdings eine Menge Arbeit auf die Verantwortlichen zu.

PRO UND CONTRA

- ➕ Interessante, schöne Spielwelt
- ➕ Spaßige Fortbewegungsmechanik
- ➕ Vier Javelins mit individuellen Fähigkeiten
- ➕ Unterhaltsames Shooter-Gameplay
- ➕ Gute Vertonung, toller Soundtrack
- ➖ Teils leb- und ereignislose Umgebungen
- ➖ Konfuse Story
- ➖ Viel zu wenige Tutorials/Erklärungen
- ➖ Vereinzelte Grafik- und Performance-Probleme
- ➖ Schlechtes Matchmaking
- ➖ Fehlender (Endgame-)Content
- ➖ Gamebreaking Bugs
- ➖ Eintöniges Missionsdesign
- ➖ Massive Ladezeiten





Insgesamt lässt sich wohl festhalten: *Anthem* hat auf jeden Fall seine lichten …



… aber auch seine dunklen Seiten. Verloren ist der Loot-Shooter deshalb aber noch lange nicht.

Anthem – 10 Vorschläge zur Rettung des Loot-Shooters

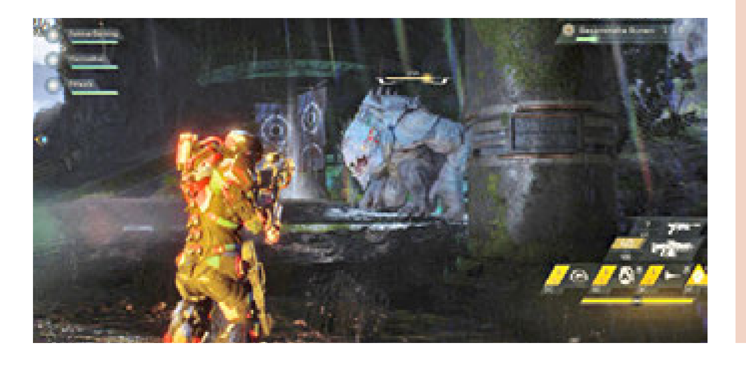
Knapp einen Monat ist *Anthem* nun auf dem Markt und in dieser Zeit musste sich Biowares Loot-Shooter bereits einiges an Kritik gefallen lassen. Vor allem die flache Story, der fehlende Content und die dürftige technische Umsetzung stehen ganz oben auf der Mängel-Liste. Komplett verloren ist die Sci-Fi-Ballerei deshalb aber noch lange nicht. Wir haben uns einmal 10 Dinge überlegt, mit denen die Entwickler doch noch die Kehrtwende schaffen könnten.

Von: David Benke

VORSCHLAG #1

Mehr Content

Fangen wir mit dem offensichtlichsten Punkt an: *Anthem* benötigt definitiv mehr Inhalte. Hier müssen die Entwickler von Bioware auf jeden Fall noch einiges nachliefern, seien es nun mehr Missionen, mehr Festungen oder mehr Gegnertypen. Es braucht einfach neue Anreize, um die Spieler auch weiterhin bei der Stange zu halten oder sie zurückzugewinnen, wenn sie sich aufgrund des schwachen Endgames abgewandt haben. In dem Zusammenhang bietet sich auch die Überlegung an, den Loot etwas ansprechender zu gestalten. Momentan fällt eure Beute nämlich eher durchschnittlich aus. Auch zusätzliche Crafting-Optionen wären durchaus sinnvoll. Sobald ihr Level 30 erreicht und eine meisterhafte Ausrüstung zusammengestellt habt, wird das Basteln von Gegenständen nämlich weitestgehend hinfällig. Immerhin: Bioware möchte laut der eigens veröffentlichten Roadmap viele dieser Punkte in den kommenden Wochen angehen. In der Planung für die nächsten 90 Tage werden sowohl neue Items als auch neue Missionen und Freeplay-Events angekündigt. Es bleibt allerdings abzuwarten, ob deren Umfang und Qualität auch die Spieler überzeugen können.



VORSCHLAG #2

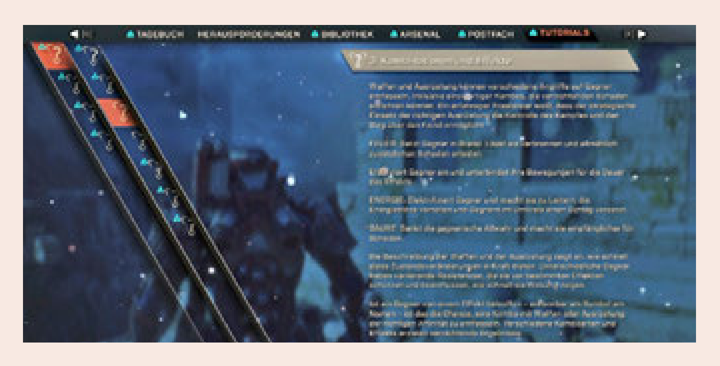
Technischer Feinschliff

Auch mehrere Wochen nach dem Release sowie einige Patches und Hotfixes später zeigt sich *Anthem* noch immer nicht ganz fehlerfrei. Auf dem PC werden manche Missionstrigger nach wie vor nicht ausgelöst. So bleiben Spieler in einer Endlosschleife gefangen und können gewisse Aufträge nicht zu Ende bringen. Konsolenbesitzer berichteten zwischenzeitlich zudem davon, dass *Anthem* bei ihnen zu Systemabstürzen führe – so als seien PS4 und Xbox One vom Strom getrennt worden. Das ist für einen Triple-A-Titel eigentlich nicht tragbar und sollte schnellstmöglich angegangen werden. In dem Kontext könnte Bioware auch noch mal einen Blick auf das Thema Ladezeiten werfen. Deren Dauer und Häufigkeit haben sich mittlerweile zwar etwas gebessert, weniger störend sind sie dadurch aber nicht geworden. Ein guter erster Schritt wäre etwa, die Bildschirme etwas ansprechender zu gestalten – beispielsweise durch die Einblendung von Cortex-Seiten oder tatsächlich hilfreicher Tipps.

VORSCHLAG #3

Hilfreichere Erklärungen

Apropos Tipps: An der Tutorial-Sektion sollten die Macher ebenfalls noch einmal etwas schrauben. In manchen Aspekten bleibt *Anthem* nämlich auch mehrere Wochen nach Release ein Rätsel. Teils zentrale Elemente des Spiels, etwa das Kombo-System um Primer und Detonatoren, werden entweder gar nicht oder nur unzureichend erklärt. Ein wenig mehr Transparenz könnte da nicht schaden.





VORSCHLAG #4

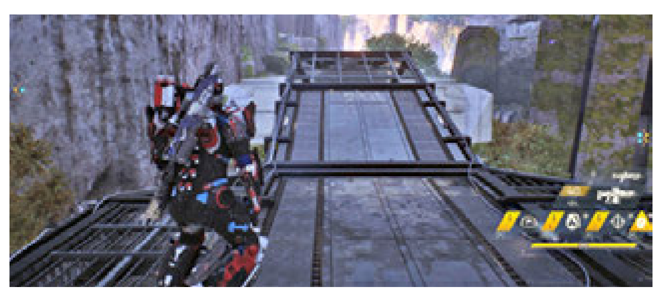
Zusätzliche Statistiken

Und auch bei der Zusammenstellung unseres Charakters würden wir uns etwas mehr Hilfestellungen wünschen – besonders durch zusätzliche Statistiken und Informationen zu dessen Werten. In der Schmiede findet man aktuell nirgendwo konkrete Angaben zu elementaren Daten wie Lebensenergie, Schildenergie oder Waffenschaden. So lassen sich die tatsächlichen Vorteile bestimmter Komponenten oder Perks, die etwa einen Bonus auf eure Gesundheit versprechen, überhaupt nicht nachvollziehen.

VORSCHLAG #5

Ausrüstung unterwegs ändern

Zudem würden wir es begrüßen, wenn das Modifizieren unserer Ausrüstung flexibler möglich wäre. Momentan lassen sich Waffen und Komponenten nur in der Schmiede austauschen. Das sorgt für eine lange und umständliche Prozedur, wenn man nach dem Ende einer Mission sein Equipment anpassen möchte – etwa um einen neuen Gegenstand auszuprobieren. Ihr müsst erst in die Schmiede, dann nach Fort Tarsis, dann in die Missionsauswahl und könnt dann erst wieder zurück in die Aktion. Das muss doch auch irgendwie schneller gehen. Wie wäre es etwa, wenn ihr euren Javelin auch in den Läufern innerhalb der Spielwelt anpassen könntet? Damit hätten die Kolosse auch noch einen zusätzlichen Nutzen statt nur als Spawnpunkt oder hübsches Beiwerk zur Kulisse zu dienen.



VORSCHLAG #7

Weitere Optionen nach Missionsende

Und wo wir schon gerade beim Thema Missionen sind: Zwei zusätzliche Optionen nach der Beendigung eines Auftrags wären auch nicht verkehrt. Momentan könnt ihr euch, sobald EP und Loot verteilt wurden, nämlich nur entscheiden, ob ihr nach Fort Tarsis, zur Startrampe oder in die Schmiede zurückkehren wollt. Dabei wären weitere Auswahlmöglichkeiten doch wirklich naheliegend. Etwa eine, die euch an euren letzten Punkt innerhalb der Spielwelt zurückversetzt, von wo aus ihr dann einfach die freie Erkundung starten könnt. Oder eine, die es euch ermöglicht, direkt in eine neue Mission hineinzuspringen. Das würde euch jede Menge Ladezeit ersparen.

VORSCHLAG #6

Bessere Karte

Auch die Orientierung in *Anthem* fällt manchmal eher dürftig aus. Befindet ihr euch einmal innerhalb der Spielwelt, steht euch zur Navigation nur eine Leiste am oberen Bildschirmrand zur Verfügung. Diese klärt euch über die grobe Himmelsrichtung des nächsten Ziels auf und weist euch auf Gegner in der Nähe hin. Klar, ihr habt auch noch die Karte, die ihr über das Menü aufrufen könnt. Wirklich zu gebrauchen ist diese allerdings nicht – zumindest so lange, bis Bioware hier Markierungen und Wegpunkte ergänzt hat.

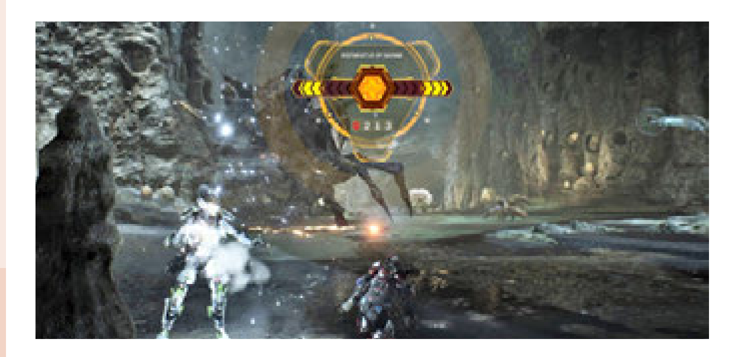


Auch die Einführung einer Mini-Map wäre eine Überlegung wert. Ebenso wie das Markieren von Weltereignissen auf der Weltkarte. So könnten auch Freelancer, die sich in einiger Entfernung befinden, schnell und einfach einer solchen Zufallsmission beitreten.

VORSCHLAG #8

Einführung eines Text-Chats

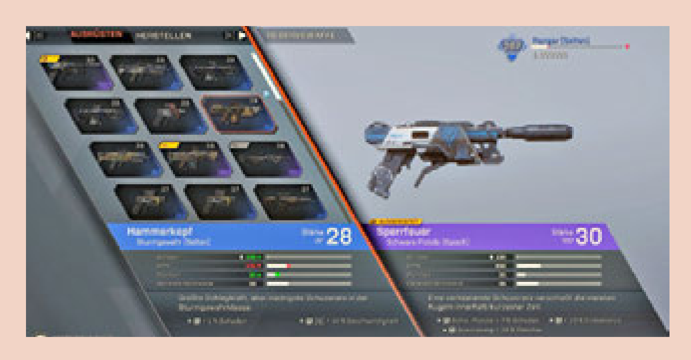
Eine gute Verständigung ist wichtig. Gerade in kooperativen Titeln wie *Anthem*, wo ihr euch gegenseitig Deckung geben oder wiederbeleben könnt. Da ist es mehr als verwunderlich, dass euch Bioware momentan nur eine Kommunikationsmöglichkeit an die Hand gibt: den Sprach-Chat via Push-to-Talk. Wir vermissen momentan einfach nützliche Alternativen wie einen Text-Chat – oder ein Ringmenü mit Kurzbefehlen, wie man es unter anderem aus *Counter-Strike* kennt. Das würde das Verteilen von Befehlen und Aufgaben wesentlich vereinfachen und das Spiel auch den Leuten zugänglich machen, für die der Sprach-Chat keine Option darstellt.



VORSCHLAG #9

Übersichtlichere Benutzeroberfläche

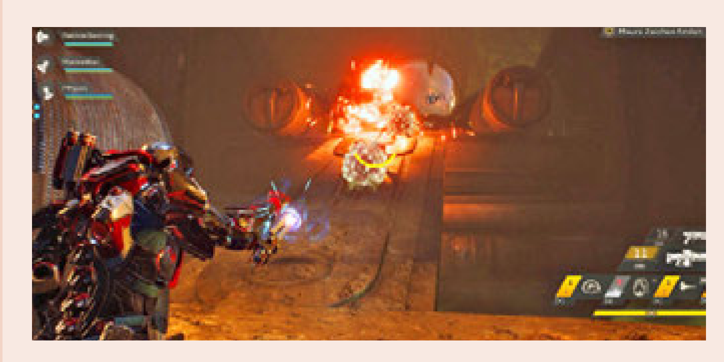
Das User Interface in *Anthem* ist manchmal wirklich ein Graus. Gerade PC-Besitzer haben oft mit einer langsamen und verzögerten Steuerung zu kämpfen, was viele Spieler schon zu dem Schluss gebracht hat, die Origin-Version sei nur ein schlechter Konsolen-Port. Doch nicht nur die schlecht ansprechende Maus-Bedienung machte uns zu schaffen, sondern auch das unüberschaubare Menü. Momentan gibt es dort einfach zu viele Unterpunkte. Die Seitenleiste im 45-Grad-Winkel verschenkt zudem eine Menge freie Fläche, die wesentlich sinnvoller genutzt werden könnte. Zu guter Letzt würden wir uns hier und da ein wenig mehr Übersicht wünschen. Und bitte verschont uns doch mit dauernd aufpoppenden Meldungen, dass wir unseren Cortex öffnen sollen. Oder ins Missionsgebiet zurückkehren. Oder im Kopf behalten, dass der Server in einer Stunde abgeschaltet wird. Das geht uns nämlich tierisch auf die Nerven.



VORSCHLAG #10

Verfeinertes Gunplay

Zu guter Letzt: Liebe Entwickler, kümmert euch doch bitte noch einmal um das Gunplay. Die diversen Schießprügel fühlen sich momentan nämlich alle etwas mau an – gerade im Vergleich zu den wuchtigen und bombastisch inszenierten Element- oder Ultima-Attacken. Besseres Trefferfeedback, markigere Sounds oder zusätzliche optische Reize würden die Shooter-Abschnitte noch einmal wesentlich befriedigender machen. Ebenso wie die Einführung etwas kreativerer futuristischer Waffen. Mit Maschinengewehren, Schrotflinten und Pistolen erwartet uns in *Anthem* aktuell, trotz des interessanten Sci-Fi-Settings, ja doch eher Standardware.





KOLUMNE

Das Bioware von früher gibt es nicht mehr

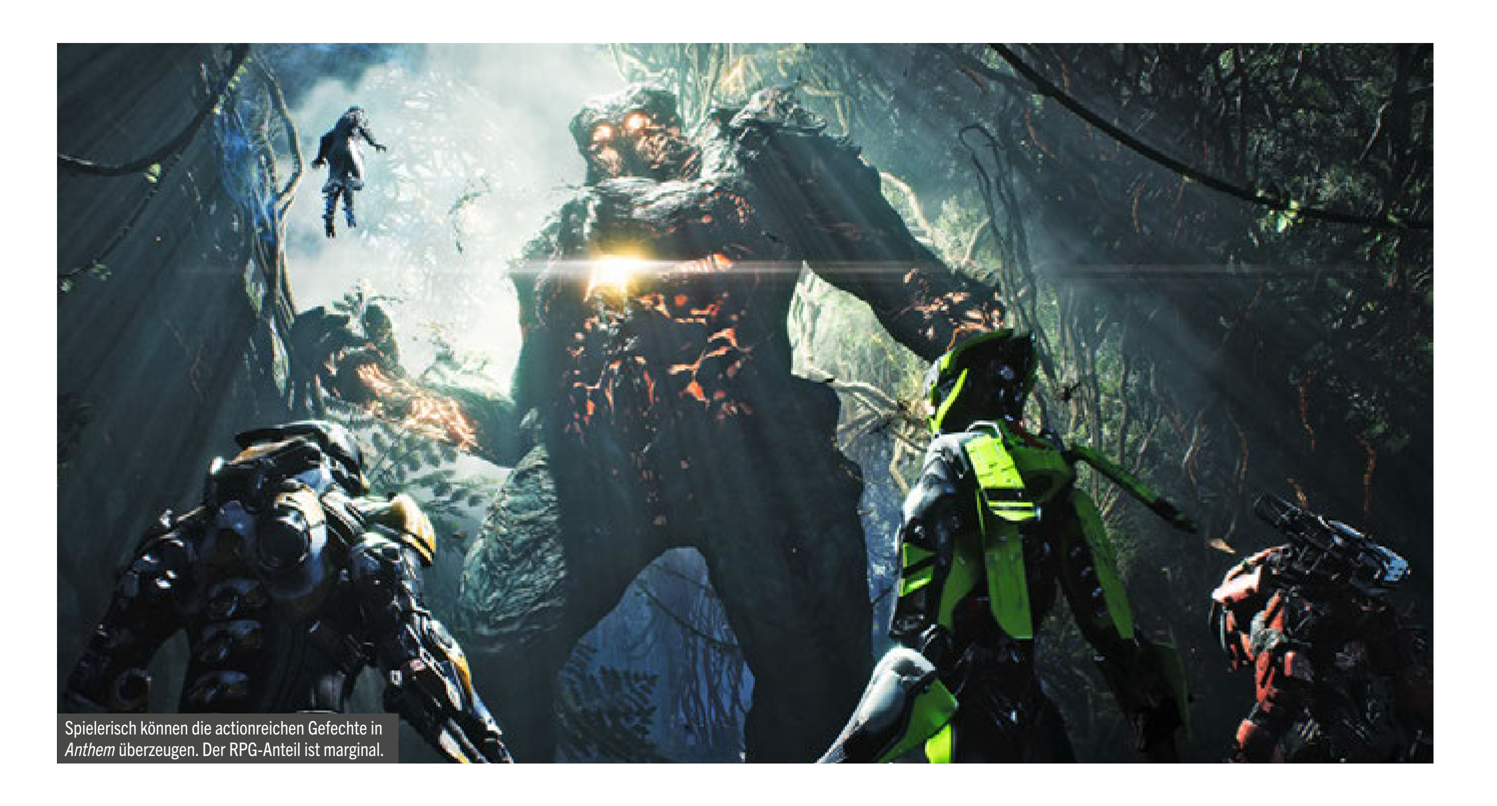
Anthem ist anders als das, was man von Bioware gewohnt ist und von zahlreichen Fehlern geplagt. Aber bedeutet das Koop-Action-Abenteuer damit das Ende der klassischen Bioware-Rollenspiele – oder gar von Bioware selbst?

Von: Lukas Schmid

Und jetzt also *Anthem*. Noch vor dem ursprünglichen Release hatte ich das Vergnügen, *Anthem* mehrere Stunden lang ausführlich ausprobieren zu können. Im Vorfeld fand ich den Titel ganz reizvoll, jedoch lief er eher ein bisschen neben mir her. Insofern war ich nicht wirklich überrascht, aber sehr positiv gestimmt, als ich merkte, dass ich durchaus meinen Spaß damit hatte. Unkomplizierte Action, eine eingängige Steuerung, gut umgesetztes Koop-Gameplay – das macht schon Laune! Inzwischen hat sich das Blatt zwar etwas gewendet und nun, nach dem Launch, offenbaren sich die mannigfaltigen und teilweise wirklich unschönen Flecken auf *Anthem*s Antlitz. Ich rede von fehlendem Endgame-Content, ich rede von Bugs, ich rede von drastischen Drop-Problemen bezüglich des Loots. Darüber, dass der reine Vorgang des Spieles an sich, also das Fliegen mit dem Javelin und die Shooter-Action, Spaß macht, darüber sind sich aber die meisten *Anthem*-Spieler einig. Allerdings käme wohl niemand, der es nicht weiß, auf die Idee, dass hinter *Anthem* ein Studio steckt, das so gar nicht zu der Art von Spiel passt, dessen Gameplay ich soeben beschrieben habe. Bioware? Die Rollenspielexperten schlechthin? Die sind verantwortlich für dieses Koop-Abenteuer, das wirklich nur der Eigendefinition nach noch ein Rollenspiel ist? Darauf würde wohl kaum jemand kommen, denn Loot und Erfahrungspunkte alleine machen eben kein RPG. Verwunderlich – zumindest auf den ersten Blick. Dann aber blickt man zurück auf die Geschichte des Studios und merkt, dass es doch mehr Hinweise auf diese Entwicklung gibt, als man denken mag.



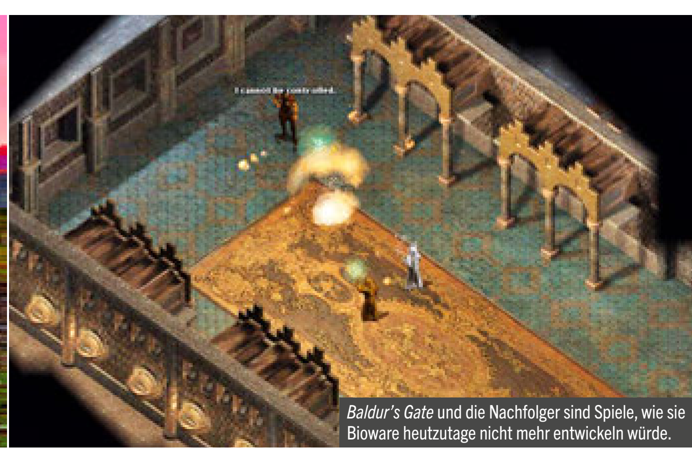
Anthem bietet auch positive Aspekte. Fort Taris ginge auch in *Mass Effect* als Handlungsort durch.


Spielerisch können die actionreichen Gefechte in *Anthem* überzeugen. Der RPG-Anteil ist marginal.

Am Anfang war das RPG
Denn wirklich, die Zeiten eines *Baldur's Gate* sind schon lange vorbei. Mitte und Ende der 1990er-Jahre stand der Name Bioware für komplexe Rollenspiele mit komplizierten Kampfsystemen und weitverzweigten Dialogbäumen. Schon bald danach zeigten sich aber erste Veränderungen in der Herangehensweise des Studios an das RPG-Genre. Ein *Jade Empire* oder ein Star *Wars: Knights of the Old Republic* trugen noch immer viel der DNA aus der Anfangszeit Biowares in sich, gingen aber schon in eine etwas zugänglichere Richtung, angepasst an eine Zielgruppe, die gerne das Präfix „Action" an ihre Rollenspiele hängt. Und wann feierte Bioware die größten Erfolge? Als man diese Entwicklung noch weitertrieb. Sowohl unter Spielern als auch unter Kritikern gehören *Mass Effekt* und (das noch etwas stärker in alten RPG-Tugenden verhaftete) *Dragon Age* zu den absoluten Höhepunkten im Portfolio des Studios. Die Verkaufszahlen sprachen und sprechen ebenfalls eine deutliche Sprache. Innerhalb dieser Reihen, bei *Dragon Age* vielleicht noch mehr als bei *Mass Effect*, ging diese Entwicklung außerdem weg vom klassischen Rollenspiel hin zur deutlich actionlastigeren Spielerfahrung munter weiter, resultierend in den von vielen Fans gescholtenen *Dragon Age 2* und *Dragon Age: Inquisition* und vor allem *Mass Effect: Andromeda*. Jetzt kann man natürlich einwerfen, dass unterschiedliche Spiele bei unterschiedlichen Bioware-Studios entstehen, aber dieses Argument will ich nicht unbedingt gelten lassen: Wo Bioware draufsteht, ist auch Bioware drin. Ich sage bei McDonald's ja auch nicht, dass es okay ist, wenn mir Hühnersuppe serviert wird, weil ich in einer anderen Filiale esse als beim letzten Mal. Auch Multiplayer-Erlebnisse wurden in den beiden prestigeträchtigsten Reihen des Studios aber auch zuvor schon in Titeln wie *Neverwinter Nights* zum Standard – mit Fokus auf Koop. Die Beweise verdichten sich. *Star Wars: The Old Republic* schließlich wagte als erster Titel des Studios komplett den Sprung in die schöne, neue MMO-Welt; wenig überraschend, dass viele Mitarbeiter an *Anthem* sich zuvor am Krieg in einer weit entfernten Galaxis ausgetobt haben. Also wie gesagt: Der Weg Biowares hin zu *Anthem* scheint auf den zweiten Blick nicht so unlogisch. Wenn sich ein Studio weg von Rollenspielen hin zu (Koop-)Action orientiert, scheint es nur schlüssig, den RPG-Anteil irgendwann (fast) komplett fallen zu lassen.

Verdächtiger Nr. 1: Electronic Arts
Aber bedeutet das, dass Bioware-RPGs für immer tot sind? Hat Electronic Arts dem Traditionsstudio durch fiese Vorgaben quasi den Kreativitätshahn zugedreht und erlaubt nur noch Spiele, die sich am größten gemeinsamen Nenner orientieren? Ich denke nicht, will aber nicht abstreiten, dass eine gewisse Gefahr bestand, dass es irgendwann so weit kommt. Publisher sind bekannt dafür, sich gerne durch ungeschickte Marketingentscheidungen in Spieleentwicklungen einzumischen, meist mit äußerst unangenehmen Folgen für die Spieler. EA ist hier ein größerer Übeltäter als viele andere Unternehmen. Die Folge sind eben zusammengestutzte Spieldesigns, aufgezwungenes Grinding, um Lootboxen zu pushen – siehe *Star Wars: Battlefront 2* und *Need for Speed: Payback* –, völlig sinnlose Download-Inhalte und „Special Editions", Mikrotransaktionen und mehr. *Anthem* ist davor ebenfalls nicht gefeilt, kosmetische Bezahlitems gibt es auch hier zuhauf.


Jade Empire war ein tolles und komplexes Rollenspiel, für Bioware-Verhältnisse aber relativ zugänglich.


Baldur's Gate und die Nachfolger sind Spiele, wie sie Bioware heutzutage nicht mehr entwickeln würde.

Dragon Age entwickelte sich vom RPG-lastigen ersten Teil aus immer weiter hin in Richtung Action.

Allerdings sind das Peanuts im Vergleich zu dem, was Electronic Arts 2017 und 2018 teilweise zu etablieren versuchte und dafür verständlicherweise gleich einen ganzen Blumenstrauß an Shitstorms kassierte. Die Folge war, dass das Unternehmen gehörig zurückruderte; das Versprechen, auf Lootboxen zu verzichten, gehört bei EA-Ankündigungen inzwischen fast schon zum guten Ton.

Verdächtiger Nr. 2: Bioware

Also liegt's doch an Bioware? Haben sie vergessen, warum ihre Fans sie mögen? Auch hier will ich nicht zustimmen. Ich denke, *Mass Effect: Andromeda* war der Weckruf, den das Studio benötigte. Denn hier hat man sich im Rahmen einer vielgeliebten Spielereihe zu weit von dem wegbewegt, was sie überhaupt erst so beliebt machte; ganz abgesehen davon, dass man offenbar dachte, mit einer deutlich weniger hochwertigen Entwicklung als sonst davonzukommen, weil man meinte, der Markenname alleine würde schon die Kohle in die Kasse spülen. Nun, der Schuss ging gehörig nach hinten los. Ich bin aber zuversichtlich, dass man diesen schmerzhaften Lernprozess nutzen wird, um bei zukünftigen Spielen das, was sie ausmachen soll, nicht aus den Augen zu verlieren. Und welches ist eines dieser zukünftigen Spiele? Richtig, *Dragon Age 4*, oder wie auch immer es schlussendlich heißen wird. Dass irgendwann ein neues *Mass Effect* erscheinen wird, dürfte auch so sicher sein wie das Amen in der Kirche. Ja, *Andromeda* war ein Rückschlag, aber wenn ein mittelmäßiger bis schlechter Ableger das Ende einer Reihe bedeuten würde, so würde es viele Spielemarken nicht mehr geben. Denn siehe da: *Resident Evil 7* brachte die Reihe nach dem äußerst schwachen *Resident Evil 6* fulminant zurück, ein *Assassin's Creed* erfand sich mit *Origins* neu, nachdem die Serie davor eine Weile eher herumgedümpelt war. Manchmal braucht es diesen Schockmoment, um gestärkt aus einer (selbstverschuldeten) Krise hervorzugehen.

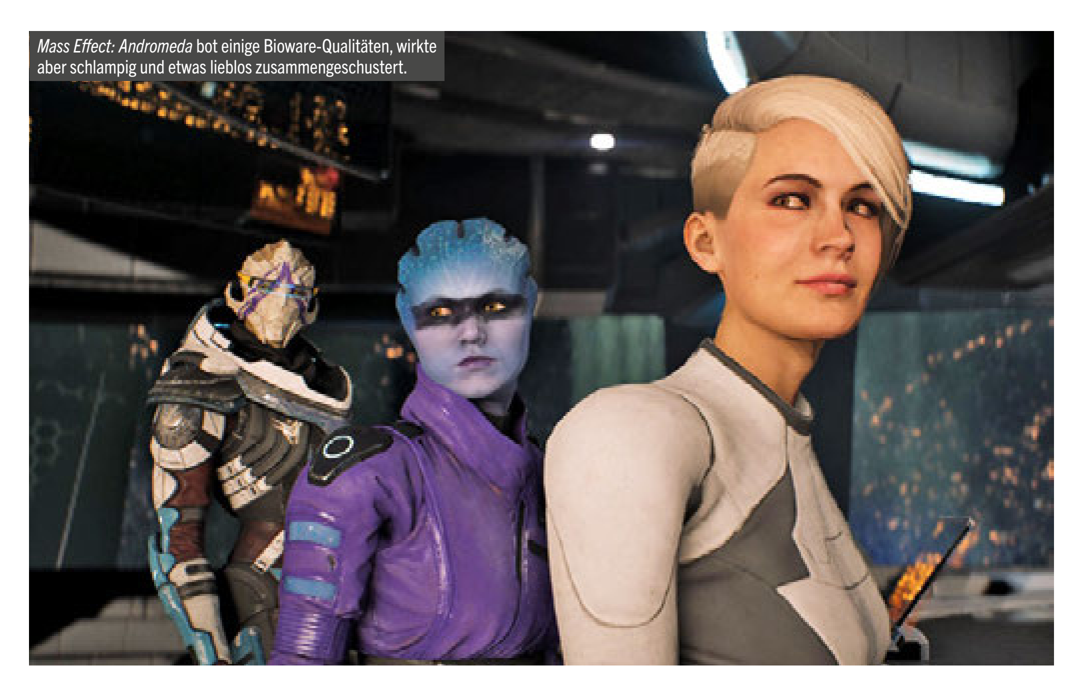
Warum nicht beides?

Im Endeffekt läuft all das wohl darauf hinaus, dass sich das Studio breiter aufstellen will. Im Laufe der Jahre hat Bioware bewiesen, dass sie eben nicht nur klassische Rollenspiele entwickeln können und wollen, sondern Lust auf ein breiteres Portfolio haben. Wenn der eine Teil der Studio-Identität nicht unter dem anderen leidet, sondern überall mit derselben Mühe vorgegangen wird, ist daran ja nichts auszusetzen. Ein *Anthem* wird ein *Mass Effect* niemals ersetzen, will das aber auch nicht. Es ist ein völlig anderes Biest. Eines ist jedoch auch völlig klar. Von den Studiowurzeln hat sich Bioware verabschiedet und ein durch und durch traditionelles Rollenspiel darf man sich nicht mehr erwarten. Das darf nicht verwundern. Wie vorhin aufge-



Wie kaum ein anderer Titel vereinte *Mass Effect 2* alte und neue Bioware-Tugenden in einem Spiel.

schlüsselt, ist die Zielgruppe, die an *Mass Effect*, *Dragon Age*, oder eben *Anthem* interessiert ist, deutlich größer als jene, die sich isometrisch durch Dungeons und Menüs kämpfen will. Dafür mag man nun ganz alleine EA den Schwarzen Peter zuschieben – „Die lassen Bioware nicht das machen, was wir uns wünschen!“ –, aber ich denke, dahinter steckt auch ein natürlicher Entwicklungsprozess. Bei Bioware sind zum Großteil völlig andere Leute an Bord als vor 20 Jahren, die haben auch Lust auf andere Entwicklungen; die gestalten vielleicht lieber actionreiche, cineastisch präsentierte Gefechte und wunderschöne Welten als das nächste *Baldur's Gate*. Gut, mag trotzdem sein, dass ein *Anthem* als Games-as-a-Service-Modell vor allem dazu dient, Geld in die Taschen zu spülen, und dass hier nicht Biowares Herz liegt. Aber im Jahr 2019 sind Spieleentwicklungen nun einmal so teuer wie niemals zuvor und gerade EA ist ja dafür bekannt, auch weit fortgeschrittene Projekte einzustampfen, wenn nicht der Fortschritt erzielt wird, den man sich vorstellt. Eine potenzielle Cashcow wie *Anthem* ist aber doch nicht das Schlimmste, was passieren kann, wenn dafür die Finanzierung des Studios gesichert ist und Projekte wie *Dragon Age 4* entstehen können, deren Erlöskraft abseits von DLCs eher bescheiden ist.

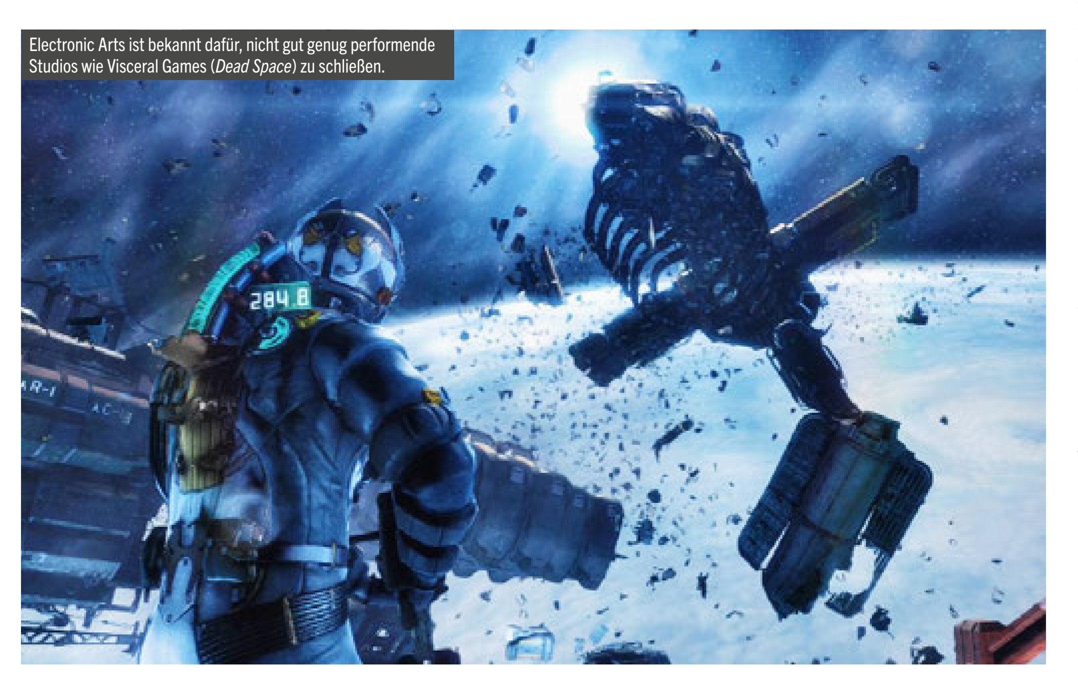

Mass Effect: Andromeda bot einige Bioware-Qualitäten, wirkte aber schlampig und etwas lieblos zusammengeschustert.

Fool me twice

Ob dieser Plan aufgeht, ist natürlich eine andere Frage, denn zumindest in seiner aktuellen Form steht *Anthem* nicht allzu gut da. Hier ist ein Trend zu erkennen, der über die verschiedenen Arten von Bioware-Entwicklungen hinausgeht. Wie erwähnt, denke ich, dass Bioware bezüglich der Story-Abenteuer den Weckruf gehört hat. Im Falle von *Anthem* hat man aber in vielen Punkten dieselbe Schludrigkeit zugelassen, die auch *Andromeda* zum Verhängnis wurde. „Es ist von uns, es wird sich schon verkaufen“ – nein, eben nicht. Die mageren Verkaufszahlen *Anthems* sprechen Bände. Vielleicht ist dies die nächste Lektion, die Bioware lernen muss: Nicht nur den Herzensprojekten muss volle Aufmerksamkeit zukommen, sondern auch den Spielen, die nebenherlaufen und ebendiese anderen Projekte ja eigentlich finanzieren sollen. Wer Bioware Mitte der 2000er-Jahre kennen und lieben gelernt hat, muss aber meiner Meinung nach zumindest aus kreativer Sicht nichts befürchten. Bioware ist anders als früher, aber es arbeiten noch immer sehr talentierte Leute dort; auch, wenn es derzeit etwas schwer fällt, das zu erkennen. Aber sehen wir uns doch mal die positiven Aspekte an *Anthem* an, die Weltgestaltung, die durchaus interessanten Figuren in Fort Tarsis, einige der Gameplay-Ideen – das sind Aspekte, die auch für das nächste *Dragon Age* oder *Mass Effect* genutzt werden können. Was schließlich die weniger positiven Dinge angeht: Vor allem aus Fehlern wird man klug, und wenn *Andromeda* noch nicht gereicht hat, dann tut es hoffentlich dieser zweite Tritt in den Hintern. Zumal *Anthem* in einem halben Jahr bestimmt schon deutlich besser sein wird als jetzt und die Entwickler wieder etwas klüger sein werden. Nun kann man nur hoffen, dass Electronic Arts nicht, wie für das Unternehmen, viel zu früh eine die Reißleine zieht und Bioware kurzerhand dichtmacht. Angesichts des nach wie vor sehr guten Rufes und der finanziell extrem ertragreichen Marken, die dort entstehen, will ich davon aber zumindest um jetzigen Zeitpunkt noch nicht ausgehen.

Reden wir doch darüber

Wo sich sowohl EA als auch Bioware an die eigene Nase fassen müssen, das ist die Kommunikation. Denn *Anthem* wird beworben wie das nächste Bioware-Spiel für die etablierte Zielgruppe. Um den guten Namen des Studios zu nutzen, wird das Spiel als etwas angepriesen, was es schlicht und ergreifend nicht ist; auch wenn man mir im Interview versicherte, dass man die Unterschiede des Spiels zu etwa *Mass Effect* jederzeit klar und deutlich an die Zielgruppe kommuniziert hätte. Das mag für Spieler gelten, die sich jeden Tag intensiv mit Videospielen beschäftigen, aber sicher nicht für den Durchschnittsspieler, der alle paar Tage die Überschriften auf Gaming-Homepages überfliegt. Dann ist's halt der Flop der Bioware-Entwickler, ohne die ganzen „Aber“, die hinter dieser Aussage warten. Korrekte Kommunikation mit den Spielern ist vielleicht der wichtigste mehrerer Lernprozesse, die Publisher und Studio in Angriff nehmen sollten. Dann klappt's auch mit der Kundenzufriedenheit. ❑



Electronic Arts ist bekannt dafür, nicht gut genug performende Studios wie Visceral Games (*Dead Space*) zu schließen.

PC Games SOUND

Riesige Bosse, effektreiche Kämpfe, aber ein mäßiger Detailgrad – die Grafik ist gut aber nicht herausragend.

Genre: Action
Entwickler: Capcom
Publisher: Capcom
Erscheinungsdatum: 8. März 2019
Preis: ca. € 55,-
USK: ab 16 Jahren

Devil May Cry 5

Neuling V, Dante und Nero – sorgen die drei Dämonenjäger nicht nur für mehr Abwechslung, sondern auch für gesteigerten Spielspaß?

Von: Andreas Szedlak

Franklin, Michael, Trevor – die Entscheidung von Rockstar Games, in *GTA 5* auf drei spielbare Charaktere zu setzen, erwies sich als goldrichtig. Statt nur einem konnten gleich drei Storystränge erzählt werden und auch die Dialoge untereinander gewannen an Reiz, schließlich konnte man jeden der Hauptprotagonisten über viele Stunden kennenlernen.

Während sich Charakterwechsel in *GTA 5* allerdings nur marginal auf das Gameplay auswirken, multipliziert *Devil May Cry 5* das Kampferlebnis mit dem Faktor 3. Dante, Nero und V unterscheiden sich nicht bloß durch ihre Waffenauswahl, sondern verwenden einzigartige Gameplay-Stile. Ob sich dieses Konzept letztlich als genialer Spielspaßfaktor erweist oder sich die japanischen Entwickler mit dem regelmäßigen Wechsel eher verzettelt haben, das lest ihr in unserem Test.

Die Legende lebt

Am meisten Spaß hat uns während des 10- bis 15-stündigen Schnetzel-Abenteuers Dante bereitet. Der legendäre Teufelsjäger bietet mit Abstand die größte Kampfvarianz, kann man doch jederzeit per Schultertasten zwischen verschiedenen Schuss- und Schlagwaffen sowie mittels Digipad aus vier Kampfstilarten wählen: Trickster, Gunslinger, Swordmaster und Royal Guard. In der Rolle des Royal Guards versteht sich Dante als Konterkämpfer, während sich für entfernte oder fliegende Dämonen der Gunslinger-Modus eignet. Trickster lässt Dante zum Martial-Arts-Kämpfer



Dantes abgedrehte Motorradsäge Cavaliere hat sich als unsere Lieblingswaffe erwiesen.

Nico könnt ihr nicht nur zwischen den Missionen beauftragen, sondern auch innerhalb der Abschnitten an bestimmten Stellen herbeirufen.

Vs Helfer Nightmare ist nur wenige Sekunden aktiv, teilt aber in dieser Zeit mächtig aus.

werden, was ebenfalls ordentlich Laune bereitet, da sich Dante damit deutlich von den restlichen Recken unterscheidet.

Dantes Schlagwaffenauswahl beschränkt sich zunächst auf sein Rebellion-Schwert und eine Art Feuerfäuste namens Balrog. Es braucht durchaus etwas, bis die Spielspaßkurve mit Dante ansteigt. Spätestens als der Dämonenjäger nach einem der vielen Bosskämpfe jedoch das Cavaliere erhält, geraten wir in den so geliebten Fighting Flow. Das Cavaliere ist eine Mischung aus Motorrad und Schwert. Damit pflügt Dante nicht nur durch Gegnermassen, sondern kann das Cavaliere im Nahkampf in zwei Teile zerlegen und den Dämonen damit förmlich das Fleisch aus den Rippen sägen. Eine Zeitlang wollten wir den zum Schwert umfunktionierten Chopper gar nicht mehr aus den Händen legen, so viel Freude hatten wir mit dieser höchst ungewöhnlichen Waffe.

Für jeden Dämonenärgerer lassen sich mittels der verdienten roten Kugeln eine Reihe an Fertigkeiten freischalten. Neben dem Cavaliere kitzelten auch beim King

„Die Leere" ist ein Übungsraum, in dem ihr Fertigkeiten vor dem Kaufen ausprobieren könnt.

King Cerberus ist multifunktional und lässt sich vom Dreistock zum Kampfstab umwandeln.

Cerberus unsere Upgrade-Finger. Die Waffe mit den an einem Ring befestigten drei Stangen erinnert an einen traditionellen chinesischen Dreistock. King Cerberus lässt sich entweder ähnlich wie ein Nunchaku verwenden oder zu einer langen Stange zusammensetzen. Die Waffe spuckt Feuer, Eis und Blitze, ist also für jede Gegnerart geeignet. Am Ende des Abenteuers kann Dante aus insgesamt acht Waffen wählen. Überdies ist unser Dämonenschreck in der Lage, sich in eine zweite Devil-Trigger-Gestalt zu verwandeln, wodurch Machtgefühl und Spielspaß merklich ansteigen.

Newcomer

Das angesprochene Machtgefühl will sich bei Neuling V zunächst nicht so richtig entfalten. Statt den Dämonen eigenhändig auf die Mütze zu geben, muss sich V auf seine Helfer Griffon, Shadow und Nightmare verlassen. Es dauert eine Weile, bis man Vogel, Panther und Kobold als das ansieht, was sie eigentlich sind: Vs Waffen, die sich ebenso über verschiedene Fertigkeiten aufwerten lassen. Mit der Zeit gingen Vs Befehle immer mehr in Fleisch und Blut über, wodurch auch der Spielspaß anstieg.

Der Dritte im Teufelsjäger-Bunde, Nero, verfügt dank seiner Devil-Breaker-Armaufsätze zwar über eine ähnlich große Waffen-Varianz wie Dante. Allerdings lässt sich Neros Devil-Breaker-Auswahl nicht durchschalten. Möchtet ihr einen anderen mitgeführten Devil Breaker nutzen, müsst ihr den aktuell angeschraubten Elektro-Arm wegwerfen – er wird dadurch immerhin zu einer Bombe.

Diese Design-Entscheidung der Entwickler halten wir für falsch, denn dadurch verhindert man taktische Manöver, zu denen die Devil Breaker ansonsten wunderbar einladen würden. Zwar habt ihr die Möglichkeit, vor einer Mission ein Devil-Breaker-Set auszuwählen und dabei auch die Reihenfolge der Aufsätze zu bestimmen, doch sind strategische Überlegungen hier zwecklos, da vorher niemand weiß, in welcher Reihenfolge die Gegnerarten sich uns in den Weg stellen.

Auf dem einfachsten von anfangs zwei Schwierigkeitsgraden macht sich dieser Makel nicht allzu sehr bemerkbar, da ein Ableben hier eine Seltenheit bleibt. Die höhere Stufe verlangt schon nach mehr Umsicht, da sich hier eure Lebensenergie deutlich schneller dem Minimum entgegenneigt. Nach dem Durchspielen wird ein dritter Schwierigkeitsgrad freigeschaltet, der selbst Profis einiges abverlangt.



Am kleinen „Auto“-Symbol oben rechts ist zu erkennen, dass die Auto-Hilfe aktiviert ist. Die ermöglicht durch simple Eingabebefehle stylishe Kombos. In freischaltbaren Geheimmissionen wie dieser gilt es übrigens, in möglichst kurzer Zeit alle Dämonen auszuschalten.

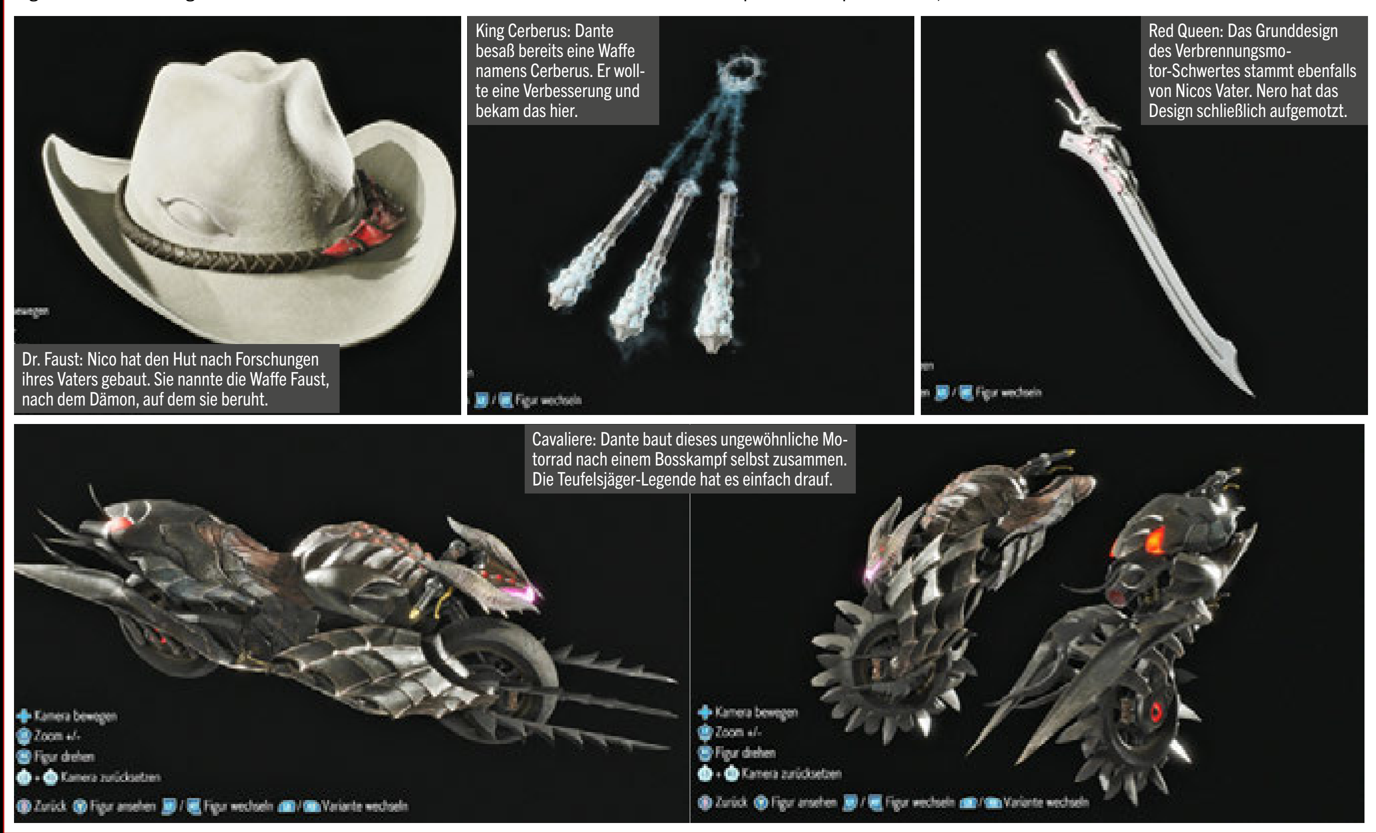
Teuflisch gut?

Ist die dämonenjagende Dreifaltigkeit nun also Segen oder Fluch? Der Glaubwürdigkeit ist die Aufteilung auf drei Charaktere mit Sicherheit dienlich. Würde man einem der drei Dämonenjäger all diese Waffen, Devil Breaker und tierischen Helferlein an die Hand geben, wäre das mit der Story nicht mehr verein-

VON MOTORRAD-SCHWERT BIS ZUM TÖDICHEN HUT – DIE COOLSTEN WAFFEN

Neben Pistole, Schrotflinte oder schnödem Schwert erhaltet ihr im Verlauf des Spiels auch richtig verrückte Waffen, die man kaum aus der Hand legen möchte.

Büchsenmacherin Nico, die Enkelin der legendären Nell Goldstein, welche Dante seine Pistolen Ebony und Ivory gefertigt hat, überreicht Dante im Spielverlauf einen Hut. Das Verwunderliche daran ist nicht, dass dieser Hut auf den Namen Dr. Faust hört, sondern, dass er rote Kugeln, also kristallisiertes Dämonenblut, als Patronen verschießt. Dass Dante mit dem Hut auf dem Kopf auch noch Bewegungen Marke Michael Jackson nachahmt, lässt die Kampfarbeit mit Dr. Faust noch spaßiger werden. Mächtig viel Laune macht auch das Cavaliere. Hierfür wurden Teile dämonischer Rüstungen und ein kaputtes Motorrad gekreuzt. Damit kann Dante Dämonen über den Haufen fahren oder das Motorrad zweiteilen und es als eine Art Doppel-Kettensäge verwenden – freut euch drauf! Auch Nero gibt sich nicht mit langweiligem Krimskrams zufrieden, sondern schwört auf sein Schwert Red Queen. Das verfügt über einen eingebauten Verbrennungsmotor, dessen volle Leistung ihr durch wiederholtes Gasgeben entfalten könnt. Jedem Menschen würde das Teil sofort aus den Händen schießen. Doch durch Neros Adern fließt schließlich Dämonenblut. Wie auch durch Dantes Blutbahnen, der sogar King Cerberus zu beherrschen vermag. Die mächtige Waffe ändert ihre Gestalt vom Dreistock zum Kampfstab und spuckt Feuer, Eis und Blitze.



Dr. Faust: Nico hat den Hut nach Forschungen ihres Vaters gebaut. Sie nannte die Waffe Faust, nach dem Dämon, auf dem sie beruht.

King Cerberus: Dante besaß bereits eine Waffe namens Cerberus. Er wollte eine Verbesserung und bekam das hier.

Red Queen: Das Grunddesign des Verbrennungsmotor-Schwertes stammt ebenfalls von Nicos Vater. Nero hat das Design schließlich aufgemotzt.

Cavaliere: Dante baut dieses ungewöhnliche Motorrad nach einem Bosskampf selbst zusammen. Die Teufelsjäger-Legende hat es einfach drauf.

bar. Insofern standen die *Devil May Cry 5*-Macher vor der Entscheidung, ob sie die Kampfvarianz deutlich beschneiden oder auf der anderen Seite dem Spieler abverlangen, sich regelmäßig umzustellen und Tastenkombinationen für Fertigkeiten wieder in Erinnerung zu rufen.

Trotz unserer Skepsis im Vorfeld halten wir das gewählte Konzept letztlich für gelungen. Wie bei *GTA 5* buhlen drei Charaktere um eure Sympathie. Auch wenn Geschmäcker verschieden sind, sollte doch für den Großteil der Spielerschaft mindestens ein Teufelsjäger dabei sein, mit dem man besonders gerne viel Zeit verbringt. Bestimmte Missionen verlangen euch diesbezüglich eine Entscheidung ab: Stürzt ihr euch mit Nero, V oder Dante in den Kampf? Die Rolle des nicht gewählten Charakters übernimmt hier ein Online-Mitspieler – mehr dazu lest ihr im Kasten „Cameo-System“.

Kombo-Hilfe

Die unglaubliche Varianz an Moves hat natürlich zur Folge, dass man sich unzählige Tastenkombinationen merken muss, will man seine Style-Bewertung gen Maximum treiben und so ordentlich rote Kugeln verdienen. Allerdings waren sich die Entwickler dieser Herausforderung bewusst, weshalb sie ein jederzeit zuschaltbares Auto-Hilfe-Feature eingebaut haben. Ist die Funktion aktiviert, lassen sich durch einfache Befehlseingaben komplexe Kombos ausführen – sofern man die entsprechenden Kampf-Fertigkeiten zuvor freigeschaltet hat.



Neue Gegnerarten werden gebührend eingeführt.

Die freche Büchsenmacherin Nico ist unser Lieblings-Nebencharakter.

Die meisten Dämonenkreationen reichen von eklig bis supereklig.

Dank der Auto-Hilfe fällt es Einsteigern oder Gelegenheits-Schnetzlern deutlich leichter, stilvolle Kämpfe zu absolvieren. Dies sorgt für ein befriedigendes Kampfgefühl und ist dem Spielspaß durchaus zuträglich. Nachteil ist jedoch, dass zum Beispiel Dante automatisch Waffen und Kampfstilarten wechselt. Möchtet ihr also etwa das erwähnte Cavaliere nicht aus der Hand geben, solltet ihr die Auto-Hilfe ausschalten. Profis werden die Hilfe ohnehin links liegen lassen und sich stattdessen über einen höheren Bonus an roten Kugeln freuen, der sie nach einer abgeschlossenen Mission erwartet.

Einfach nur abscheulich

Capcoms Kampf gegen Dämonen ist seit jeher voll von superekligen Monstern, die wir nicht mal unseren größten Feinden in ihre Albträume wünschen würden. In *Devil May Cry 5* übertreffen sich die Macher jedoch selbst. 19 kreative Gegnerarten und ebenso viele Bosse sorgen für Gänsehaut und Ekelgefühle gleichermaßen. Die Death Scissors zum Beispiel sind fliegende Geister, die ihre riesigen Scheren am liebsten um unseren Hals legen. Der krabbelnde Nobody trägt eine riesige Greifhand auf dem Rücken, während dem Behemoth gleich zwei fette Zungen aus dem Maul wachsen.

Auftritte neuer Dämonen und Bosse werden gut inszeniert, man kriegt gleich Lust, das Teufelszeug schnurstracks zurück in die Hölle zu schicken. Wie von der *Devil May Cry*-Serie gewohnt, werden Kampfabschnitte nach dem Auftauchen von Gegnern abgesperrt, sodass ihr nicht flüchten könnt – was für einen ambitionierten Dämonenjäger ohnehin nie in Frage käme. Die Herausforderung speist sich dabei vor allem aus der Masse der Gegner, besonders „clever" agieren die Dämonen nicht. Auch die Bosskämpfe spielen sich allesamt recht ähnlich.

Dämonenbaum mit Blutdurst

Regelmäßig wird die Story durch gut gemachte Zwischensequenzen fortgeführt, die im Gegensatz zum letzten Teil von Ninja Theory allerdings nicht mehr deutsch synchronisiert sind. Neben der guten englischen lässt sich noch eine japanische Sprachausgabe auswählen. Die Geschichte um Qliphoth – den Baum des Lebens, der aus der Dämonenwelt wächst und Menschenblut sammelt –, plätschert lange Zeit relativ frei von Überraschungen vor sich hin. Erst im letzten Spieldrittel nehmen die Geschehnisse ordentlich an Fahrt auf. Einige Storywendungen sorgen dann für erstauntes Stirnrunzeln. Emotionale oder besonders packende Szenen bleiben jedoch aus.

Die Dialoge strotzen nicht gerade vor Tiefgang, erzeugen aber manchen Schmunzler. Vor allem die Frotzeleien zwischen Büchsenmacherin Nico und Nero wissen zu unterhalten. Ohnehin ist das Mädel mit der roten Brille nie um einen Spruch verlegen. Auch Dante hat manchen coolen Ein- oder Zweizeiler auf den Lippen. V ist vor allem eines: mysteriös.

CAMEO-SYSTEM: EINE ART KOOP-MODUS

Nur ein Dämonenjäger-Schwein kämpft in *Devil May Cry 5* allein – in bestimmten Missionen jedenfalls.

Einen reinrassigen Koop-Modus gibt es in *Devil May Cry 5* nicht. Dennoch erwarten euch Missionen, in denen ihr nicht alleine kämpft. Das sogenannte Cameo-System stellt euch hier einen zufälligen Mitspieler aus der Online-Community zur Seite. Teilweise hört ihr den Koop-Kollegen, wie er gerade unweit von euch Dämonen verdrescht, manchmal kämpft ihr sogar gemeinsam. Dies klappt aber nur, wenn ihr zufällig zur gleichen Zeit am gleichen Ort seid, denn eure Wege sind in Cameo-Missionen nicht dieselben. Nach der Mission dürft ihr euren Koop-Kollegen liken oder auf eine Bewertung verzichten. Wie der Kamerad heißt, wird links im Bild eingeblendet. Dass ihr auf einen euch bekannten Mitspieler trefft, ist in Anbetracht der großen Spielerauswahl aber unwahrscheinlich. Das Cameo-Feature lässt sich auch ausschalten.



Ist links im Bild unter „Mit" ein Spielername eingeblendet, bedeutet dies, dass ihr in dieser Mission mit einem zufällig ausgewählten Koop-Partner unterwegs seid.

Die Dialoge sind okay, etwas mehr Einfallsreichtum wäre aber schön gewesen.

Gute Grafik, tolle Musik

Grafisch kann *Devil May Cry 5* nicht restlos überzeugen. Die Levels sind durchaus ansprechend gestaltet, an die teils künstlerische Gestaltung des letzten *DMC*-Teils kommen die Japaner allerdings nicht heran. Auch der Detailgrad ist bestenfalls mittelmäßig. Möglicherweise hatten die Macher Angst um die 60 Bilder pro Sekunde und haben deshalb lieber auf Details verzichtet als ein Risiko einzugehen. Die Effektorgie ist schlichtweg bombastisch und die Bildrate dennoch konstant.

Der hervorragende dynamische Soundtrack – von Industrial bis EDM – knallt so richtig und treibt zum Erreichen hoher Stilwertungen an. Denn nur dann wird der beste Part des jeweiligen Liedes abgespielt. Am besten gefällt uns Neros Kampfmusik „Devil Trigger“, die auch das beeindruckend inszenierte Intro des Spiels musikalisch untermalt.

Gute Arbeit

Devil May Cry 5 bietet das erwartet hohe Niveau, ohne jedoch an die Genialität des Ninja-Theory-*DmC* heranreichen zu können. Die Kämpfe machen mit der Zeit immer mehr Laune, das Wechselspiel zwischen den Charakteren sorgt für Abwechslung und die Varianz an Waffen und Moves ist überragend. Allerdings kommt man erst spät im Spiel in den Genuss der richtig motivierenden Waffen, was nicht zuletzt an Dantes relativ spätem Auftritt liegt. Auch die Geschichte entwickelt sich lange Zeit gemächlich, erst im letzten Spieldrittel beginnen sich die Atmosphäre-Fesseln immer mehr zuzuziehen. Serien-Fans werden mit Sicherheit ihren gewohnten Spaß am neuen *Devil May Cry* haben, ein Pflichtkauf für Gelegenheits-Schnetzler ist der Titel jedoch nicht. ❑

MEINE MEINUNG

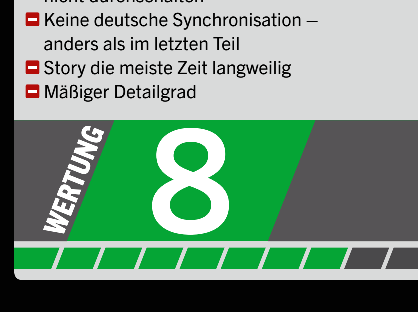
Andreas Szedlak

„Capcom liefert die erwartet schmackhafte Action-Kost.“

Mit *Devil May Cry 5* liefert Capcom ein Action-Spektakel auf hohem Niveau ab, lässt aber die Genialität vermissen, die den Teil von Ninja Theory an manchen Stellen auszeichnete. Den Nachteil des regelmäßigen Umgewöhnens haben die Macher clevererweise durch die Auto-Hilfe weggebügelt. Bei der Story hätte man jedoch deutlich mehr aus den drei Charakteren herausholen können. Wenngleich die Geschichte bei einer Action-Granate wie *Devil May Cry 5* natürlich nicht das wichtigste Spielmerkmal darstellt. Kämpfe, Effekte, Soundtrack, all das sorgt dafür, dass ich so richtig viel Freude verspürt habe, den Dämonen vor den Latz zu hauen. Die Levels hätten allerdings hübscher sein können. Zudem kann ich nicht so ganz verstehen, weshalb ich Neros Devil Breaker nicht genauso durchschalten kann wie Dantes Waffen. Insgesamt kann ich das aber verschmerzen, denn es gibt in *Devil May Cry 5* mehr als genug Abwechslung bei Waffen und Schlagvarianten.

PRO UND CONTRA

- ➕ Drei Teufelsjäger mit unterschiedlichen Kampfstilen
- ➕ Kreative Waffen, vor allem das Cavaliere
- ➕ Enorme Schlagvarianz
- ➕ Unzählige freischaltbare Fertigkeiten
- ➕ Auto-Hilfe vereinfacht Kombos
- ➕ Story-Überraschungen im letzten Spieldrittel
- ➕ Effektorgie mit konstanten 60 Bildern pro Sekunde
- ➕ Hervorragender dynamischer Soundtrack
- ➖ V erfordert Eingewöhnung
- ➖ Neros Devil Breaker lassen sich nicht durchschalten
- ➖ Keine deutsche Synchronisation – anders als im letzten Teil
- ➖ Story die meiste Zeit langweilig
- ➖ Mäßiger Detailgrad





Habt ihr *Devil May Cry 5* durchgespielt, werden Live-Action-Szenen freigeschaltet, die ihr auf Wunsch anstatt der originalen Cut-Scenes anschauen dürft. Es sind einige sehenswerte Sequenzen dabei!

PC Games EDITORS' CHOICE GESCHICKLICHKEIT

Trials Rising

Genre: Geschicklichkeit
Entwickler: Redlynx
Publisher: Ubisoft
Erscheinungsdatum: 26. Februar 2019
Preis: ca. € 40,-
USK: ab 12 Jahren

Von: Katharina Pache

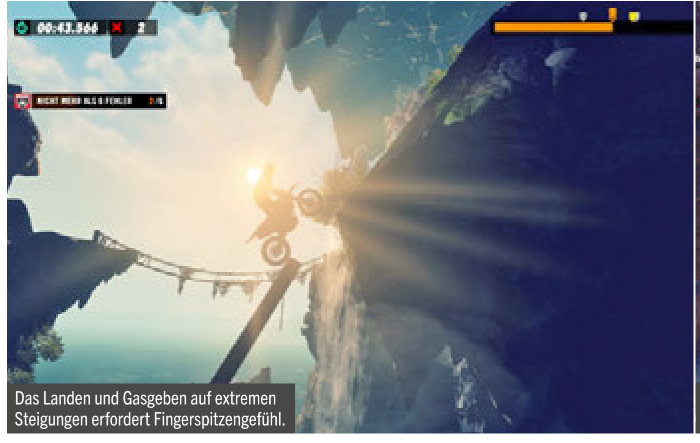
Mein Stuntman fährt im Hühnerstall Motorrad: In *Trials Rising* warten 110 schräge Pisten, diabolische Herausforderungen und schweißtreibende Rennen auf euch.

Statt auf Einhörnern reitende Katzen zu steuern (wie in der Erweiterung von *Trials Fusion*), dreht ihr in *Trials Rising* eure Kreise bodenständiger – soweit man in einem Spiel, bei dem ihr regelmäßig mit dem Motorrad durch die Luft segelt, von bodenständig reden kann. Die Ingredienzien sind jedenfalls simpel: Ihr thront auf dem Kraftrad, vor euch liegt eine halsbrecherische Strecke, die bewältigt werden möchte – im Idealfall macht ihr keine Fehler und kommt als Erster ins Ziel. Praktisch tränkt ihr viele der Parcours mit Schweiß, Blut und Tränen, denn ohne den punktgenauen Einsatz von Gewichtsverlagerung, Gas und Bremse fresst ihr Staub. Die wichtigste Frage beantworten wir gerne zuerst: Ja, die bewährte *Trials*-Formel funktioniert auch in *Rising* hervorragend, wird aber von modernen (Ubisoft-) Design-Unsitten ausgebremst.

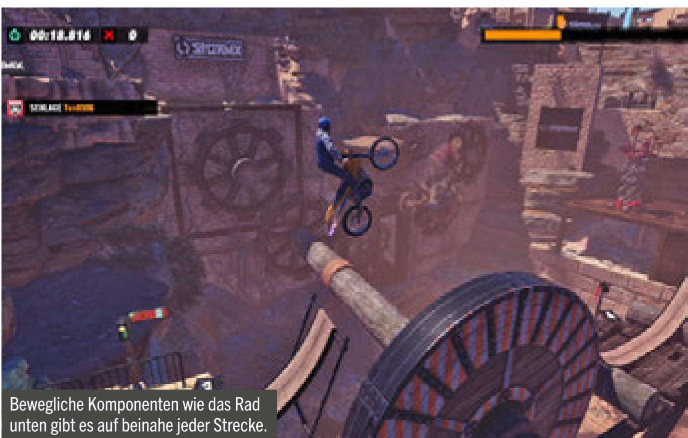
Die Welt erfahren

Anders als die älteren Serienteile führt *Trials Rising* Neulinge sanft an die Feinheiten des Spielsystems heran. In speziellen Lektionen der *Trials*-Universität (mit der Zeit schaltet ihr weitere Aufgaben frei) werden eure Fähigkeiten auf die Probe gestellt. Hier bekommt ihr Grundlagen (lehnen, landen auf Steigungen) sowie anspruchsvolle Techniken (Bunny Hop oder Rear Wheel Bounce) idiotensicher erklärt. Die erfolgreiche Umsetzung steht zwar zunächst auf einem anderen Blatt, wie üblich bei Spielen mit Geschicklichkeitsfaktor freut ihr euch aber rasch über Erfolgserlebnisse.

Euer Motocross-Spielplatz ist riesig und umfasst mehr als 110 Levels. Ganz am Anfang warten Strecken in Nordamerika auf euch, später Europa, Asien, zurück nach Amerika und so weiter, bis ihr die ganze Welt durchquert habt. Um die nächste Ladung an Parcours freizuschalten, müsst ihr Arena-Kämpfe in drei Phasen gewinnen: Hier tretet ihr gegen sieben andere (Computer-)Fahrer an. Manchmal verwehrt euch eine Levelgrenze den direkten Fortschritt – für jedes Rennen erhaltet ihr Erfahrungspunkte, mit denen ihr in schöner Regelmäßigkeit euren Rang verbessert. Zwar geht der Fortschritt gerade am Anfang recht flott und zu einem nervtö-



Das Landen und Gasgeben auf extremen Steigungen erfordert Fingerspitzengefühl.



Bewegliche Komponenten wie das Rad unten gibt es auf beinahe jeder Strecke.

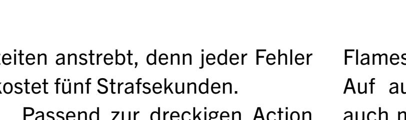
Einige der Kurse sind dank stimmungsvoller Beleuchtung und Inszenierung wundervoll anzusehen.

Der Einfallsreichtum der Strecken ist enorm – hier fahrt ihr über Fracht, die ein Flugzeug verliert!

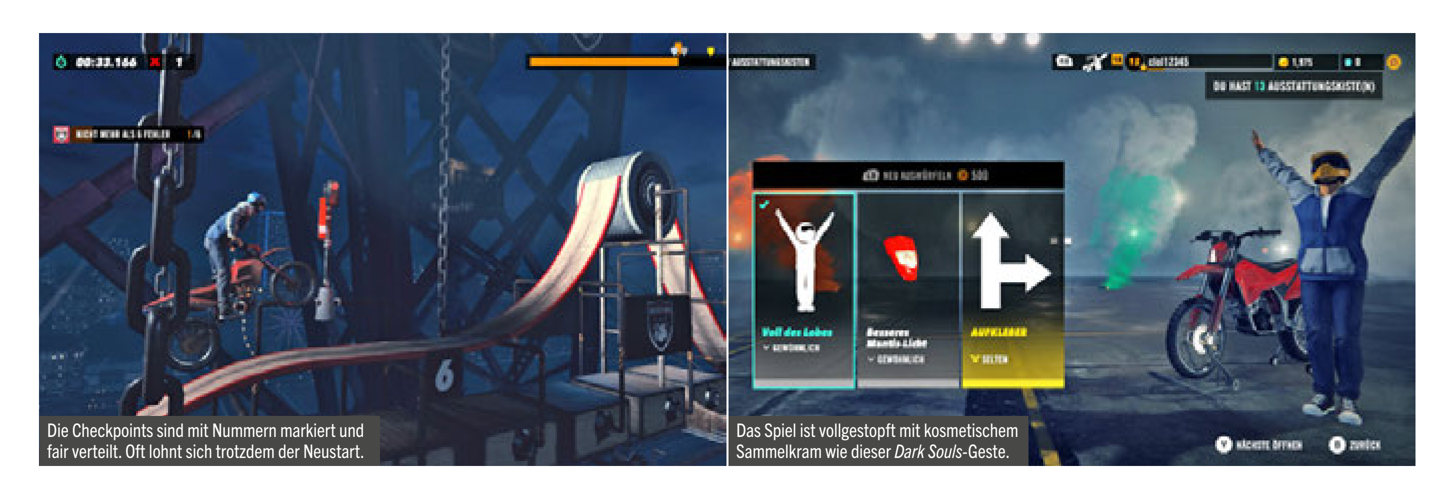
tenden Grind verkommt das Spiel nicht (ihr erhaltet auch durch Online-Matches Punkte), erfahrene Stuntmen sollten aber gleich in der Lage sein, zu den schwierigen Herausforderungen durchzumarschieren – ohne zigmal die simplen Strecken von Anfang und Mitte des Spiels absolvieren zu müssen. Eine optionale Listenansicht der verfügbaren Herausforderungen auf Strecken wäre ebenfalls praktisch, momentan müsst ihr auf der Suche nach Aufgaben über die ganze Weltkarte scrollen.

Schneller ist besser

Ein echtes Highlight in *Trials Rising* sind abermals die Strecken. In der Seitenansicht brettert ihr über die Große Mauer in China, durch eine belagerte Ritterburg in Deutschland oder den Eiffelturm in Paris hinauf – der Einfallsreichtum der Designer ist bemerkenswert, da fällt es wahrlich schwer, sich für einen Lieblingsparcours zu entscheiden! Viele Strecken fahrt ihr mehrmals, allerdings mit neuen Aufgaben – schlagt etwa die Silberzeit, macht nicht mehr als sechs Fehler oder kommt insgesamt auf 30 Sekunden Zeit, in der ihr nur auf dem Hinterrad balanciert. Die Checkpoints sind überaus fair platziert und mit einem Knopfdruck setzt ihr euch eine Station oder ganz an den Anfang des Rennens zurück. Da das so fix und unkompliziert funktioniert, ist der „Noch eine Runde"-Suchtfaktor immens, vor allem, wenn man Goldmedaillen (oder gar die Platin-Auszeichnungen) und Bestzeiten anstrebt, denn jeder Fehler kostet fünf Strafsekunden.



Passend zur dreckigen Action erklingen Songs bekannter Bands, vor allem aus dem Pop-Punk-, Rock- und Metal-Genre, darunter etwa Motörhead, Billy Talent, In Flames, Airbourne und Sum 41. Auf ausgesuchten Tracks geht's auch mal elektronisch zu oder ihr lauscht Hip-Hop-Songs, aber auch das passt zum Flair der jeweiligen Strecke. Eine groß inszenierte Story gibt es in *Trials Rising* nicht,



Die Checkpoints sind mit Nummern markiert und fair verteilt. Oft lohnt sich trotzdem der Neustart.

Das Spiel ist vollgestopft mit kosmetischem Sammelkram wie dieser *Dark Souls*-Geste.

Wo der Geister-Widersacher steckt, verrät die Leiste oben. Wir haben ihn weit hinter uns gelassen.

stattdessen erläutern Standbild-Charaktere die Aufgaben. In die deutschen Texte haben sich erstaunlich viele Fehler eingeschlichen – ihr lest etwa von „Motorradporotypen“ und „Eistellungen“.

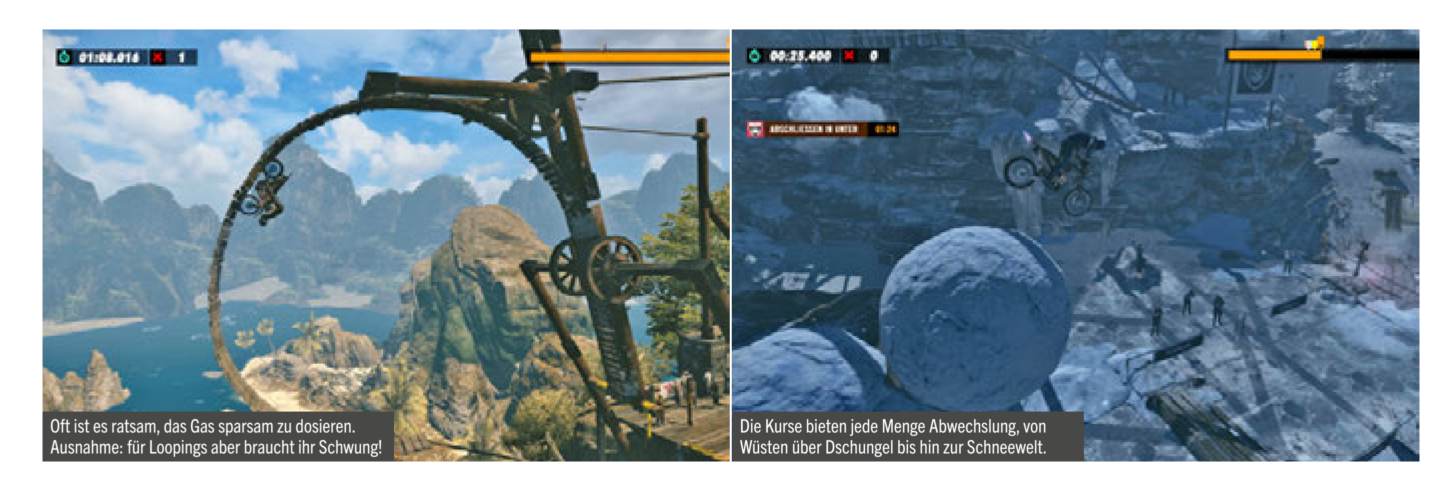
Geisterfahrer

Ähnlich wie *Mario Kart* entfaltet *Trials* zusätzliches Spaßpotenzial, wenn man sich mit menschlichen Spielern duelliert. Interaktion mit den Gegnern, etwa durch Items, gibt es jedoch nicht. Im Online-Modus, bei dem bis zu acht Fahrer Kräfte und Geschick messen, gibt es momentan keine Möglichkeit, sich zielgerichtet mit Freunden zu verabreden. Bestzeiten werden plattformübergreifend verglichen, ihr seht wortwörtlich das ganze Leistungsspektrum der internationalen Fahrgemeinschaft in Form der Geister auf der Strecke – na ja, fast. Die Switch bleibt nämlich außen vor. Crossplay bietet *Trials Rising* nicht, auf dem PC tummeln sich in den Bestenlisten erwartungsgemäß eine Menge Cheater.

Sowohl am Tag der Veröffentlichung als auch zwei Wochen nach dem Release waren die Server spärlich besucht. Auf volle acht Fahrer kamen wir zu keinem Zeitpunkt und auch für weniger Mitstreiter mussten wir teilweise minutenlang warten. Während der Online-Fahrten kam es gelegentlich zu Rucklern und Tearing, die zwar in unserem Fall nicht spielentscheidend waren, es aber in schlechten Augenblicken durchaus sein können. Private Online-Sessions folgen zu einem späteren Zeitpunkt. Gute Freunde fahren Tandem: Im Zweispieler-Koop-Part müsst ihr Strecken im Zusammenspiel meistern.

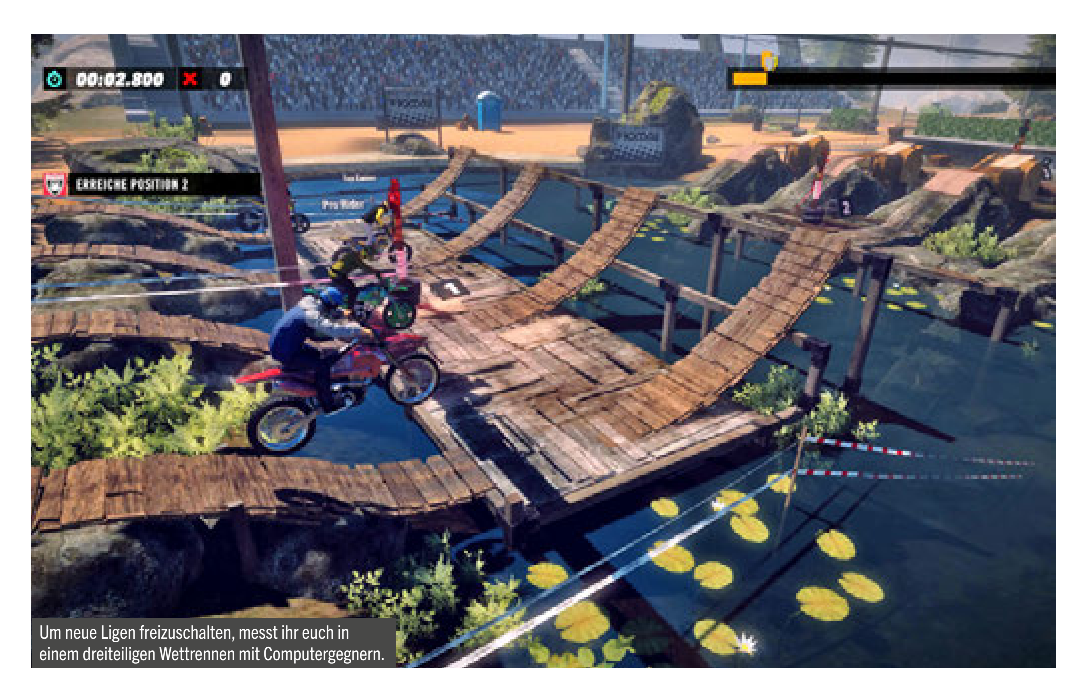
Für eine Handvoll Nüsschen

Fahrer und Bikes lassen sich personalisieren, *Trials Rising* ist vollgestopft mit kosmetischen Erweiterungen. Gefühlte Millionen Sticker warten darauf, freigespielt zu werden, außerdem kleidet ihr euren Fahrer ein (den ihr in einem rudimentären Editor erstellt) und wechselt Teile eures Fahrzirkus aus. Das ist wohlgemerkt alles nur fürs Auge, tunen könnt ihr die Räder nicht. Welche Goodies ihr freispielt, ist dabei vollkommen Fortuna überlassen. Pro erreichtem Rang erhaltet ihr eine Lootbox mit drei zufällig bestimmten Objekten in unterschiedlichen Seltenheitsstufen. Natürlich könnt ihr auch ins Portemonnaie greifen, um zusätzlich Krempel zu kaufen. Das geschieht über eine zweite Währung im Spiel, die Eicheln. Bis auf wenige Ausnahmen kosten zum Beispiel alle Gesten, die ihr eurem Fahrer verpassen könnt und die dieser dann bei Rennbeginn, Sieg oder Niederlage ausführt, Eicheln und somit wahrscheinlich echtes Geld, denn im Spiel erhaltet ihr nur wenig von diesem Zahlungsmittel. 30 Eicheln kosten etwa fünf Euro, davon könnt ihr euch vielleicht eine Geste leisten. Auch die obligatorische Einbindung von Club Ubisoft darf nicht fehlen, Mitglieder holen sich so Münzen, Eicheln, diverse Items wie Helme und natürlich weitere Lootboxen. Unschön, aber immer-



Oft ist es ratsam, das Gas sparsam zu dosieren. Ausnahme: für Loopings aber braucht ihr Schwung!

Die Kurse bieten jede Menge Abwechslung, von Wüsten über Dschungel bis hin zur Schneewelt.



Um neue Ligen freizuschalten, messt ihr euch in einem dreiteiligen Wettrennen mit Computergegnern.

hin nicht spielrelevant. Beachtet: Ohne Internetverbindung könnt ihr Ausstattungsboxen nicht öffnen! Spielbar ist *Trials Rising* zwar auch ohne permanente Online-Anbindung, ihr braucht allerdings ein Ubisoft-Konto, um auf den Mehrspielerpart zuzugreifen. Kostet nichts, ist trotzdem nervig.

The good, the bad, the ugly

Die Optik ist generell eher zweckmäßig als schön, wobei die PC-Fassung von *Trials* mit Abstand am besten aussieht. Da wirbeln die Reifen Staub auf, auch entfernte Objekte sind scharf, nachladende Texturen seltener und die Ladezeiten kürzer – es gibt sogar Details, die in den Konsolenvarianten gar nicht vorkommen, wie ein Typ im Schwimmreifen, der auf einer Strecke den Fluss herabtreibt. Auch wenn *Trials Rising* auf keinen Fall Grafikreferenz ist, zeigt sich die Präsentation insgesamt von den paar technischen Macken abgesehen gelungen. Sehr unattraktiv und unübersichtlich, besonders für PC-Spieler, ist aber das verschachtelte Menü, das mitsamt der Weltkarte eher an ein Smartphone- und Tablet-Spiel erinnert.

Isaac Newton lässt grüßen

Ein letzter wichtiger Punkt ist die Physik: Auch in *Trials Rising* verhalten sich die Fortbewegungsmittel nicht unbedingt realistisch (vor allem auf glatten Oberflächen, in der Luft und im Wasser), sie gehorchen aber festen Regeln, die es zu verinnerlichen gilt. Immer wieder für Erheiterung sorgen die Ragdoll-Zuckungen verunfallter Fahrer. Trotz des Arcade-Flairs haben es die späteren Strecken mit Fokus auf Technik in sich. Um diese zu bestehen, braucht ihr Nerven aus Stahl, viel Geduld und eine Menge Übung oder Geschick. Hier zeigt sich ein Nachteil der Steuerung mit Maus und Tastatur: Ohne analoge Tasten ist es viel schwieriger, Gas und Bremse fein zu dosieren. Ein Controller funktioniert sehr viel besser, außer im Editor. Der bedient sich leichter mit den klassischen PC-Eingabegeräten.

Durch das ständige Freispielen diverser Items, den stolzen Umfang und den Rangaufstieg ist die Langzeitmotivation in *Trials Rising* gewährleistet, dazu kommen die Duelle mit anderen Spielern und der Strecken-Editor, in dem ihr eigene Parcours erstellt und teilt. Dieser entspricht quasi den Werkzeugen, die auch die Entwickler beim Erstellen von Routen nutzen, er erfordert also Einarbeitung. Eine Erklärung oder Tutorial gibt es für diesen Teil des Spiels nicht. Wenn euch all das noch nicht reicht: laut Ubisoft stehen schon Erweiterungen in den Startlöchern. Zugegeben, viel hat sich in *Trials Rising* im Vergleich zu den anderen Teilen nicht geändert, vom Wegfall der Tricks aus *Fusion*, der Flut an (überflüssigem) Loot und dem unnötigen Level-System mal abgesehen. Allerdings ist eine grundlegende Frischzellenkur auch gar nicht nötig, denn *Trials* macht Spaß wie eh und je! ❑

MEINE MEINUNG

Katharina Pache



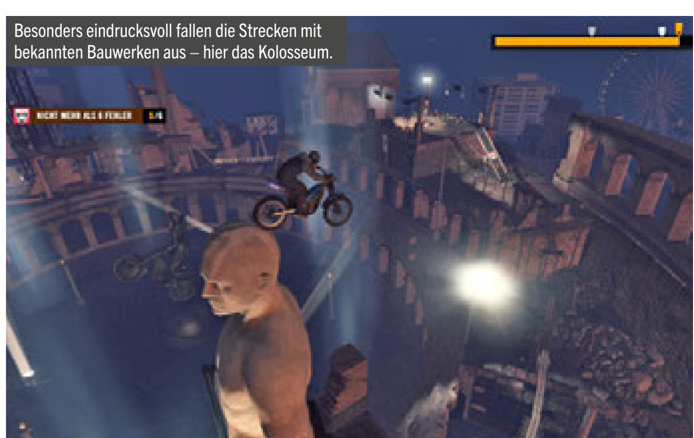
„Tolles Gameplay, ausgebremst von Loot- und XP-Last."

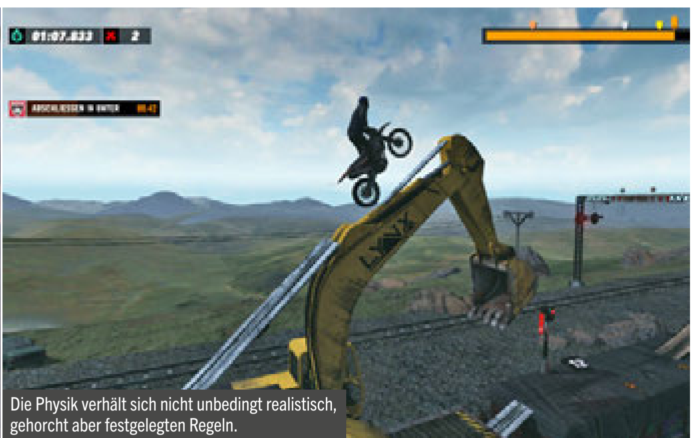
Laut der Anzeige im Spiel habe ich etwa 100 Stunden mit *Trials Rising* verbracht – das ist ziemlich sicher ein Fehler, aber theoretisch nicht abwegig. Es ist doch ein Fehler, oder!? Das Spielprinzip der Motorrad-Action funktioniert in *Rising* einwandfrei, ständig lockt das Motorrad – für ein kurzes Rennen habe ich doch sicher Zeit … Auf den ganzen Individualisierungskrempel könnte ich gut verzichten, sei's drum, immerhin hat das Zeug keine spielerischen Auswirkungen. Na gut, fast: Eine der wenigen kostenlosen Sieg-Animationen ist auch eine der nervigsten und die sieht man zwangsläufig des Öfteren beim Online-Spielen. Aber das ist wohl eine weitere Motivation, um noch besser zu werden und den Kontrahenten die Rücklichter zu zeigen. Das aufgezwungene Level-System mitsamt Zwangspausen zum Sammeln von Erfahrung im Spielverlauf erinnert mich frappierend an *Assassin's Creed: Odyssey*, nur dass mir das Gameplay-Gerüst in *Trials* deutlich besser gefällt (und ich nicht noch eine hanebüchene Story ertragen muss).

PRO UND CONTRA

- ➕ Klasse gestaltete Strecken
- ➕ Riesiger Umfang
- ➕ Vier Motorräder plus Fahrrad und Tandem
- ➕ Faire Checkpoints, schnelles Zurücksetzen
- ➕ Auch für Neulinge geeignet
- ➕ Mit starkem Editor und Koop-Modus
- ➖ Unmengen Kosmetik-Müll, (optionale) Mikrotransaktionen
- ➖ Menüführung ist unübersichtlich
- ➖ Level-Beschränkungen halten Fortschritt auf
- ➖ Keine einfache Möglichkeit, Geister anderer Spieler auszuschalten




Besonders eindrucksvoll fallen die Strecken mit bekannten Bauwerken aus – hier das Kolosseum.



Die Physik verhält sich nicht unbedingt realistisch, gehorcht aber festgelegten Regeln.

Dirt Rally 2.0

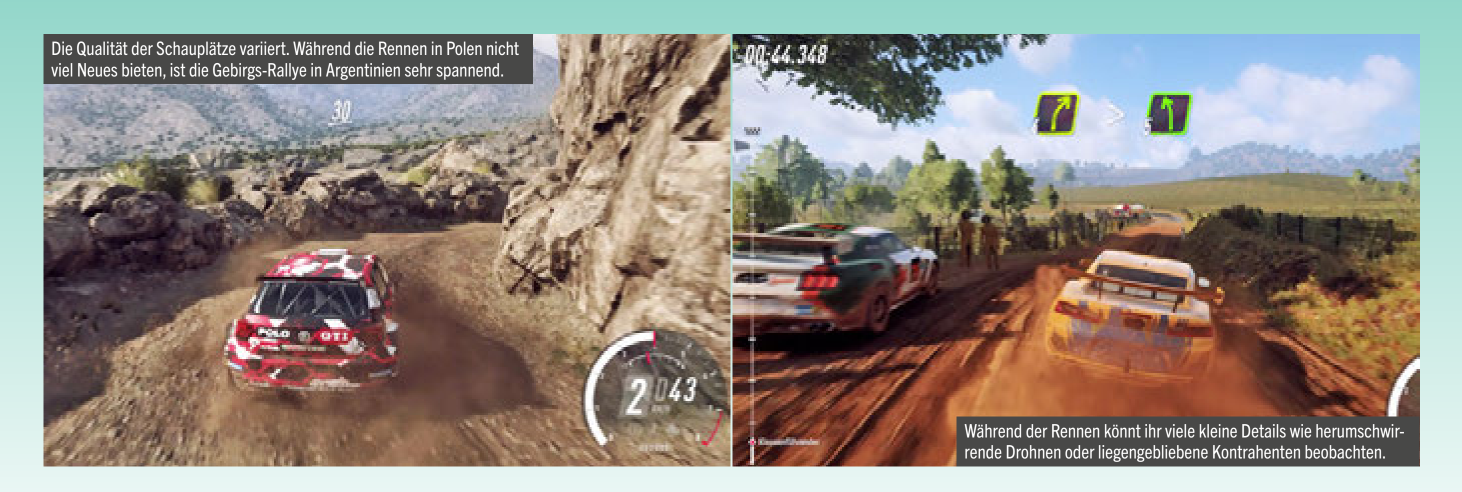
Genre: Rennspiel
Entwickler: Codemasters
Publisher: Codemasters
Erscheinungsdatum: 26. Februar 2019
Preis: ca. € 70,- (Standard-Version)
USK: ab 0 Jahren

Der König der Rallye-Simulationen ist zurück und hat neue Features im Kofferraum. Dennoch hat Teil 2 ein paar Macken und die DLC-Politik ist geradezu dreckig. **Von:** Christian Dörre

Als *Dirt Rally* 2015 für den PC und im folgenden Jahr für die Konsolen erschien, hatten Liebhaber von echten Rallye-Simulationen nach vielen Jahren des Wartens und voller spielerischer Enttäuschungen endlich wieder einen Grund zu frohlocken. Der Codemasters-Titel war ein Spin-off zur eher arcadig gehaltenen *Dirt*-Reihe, besann sich aber klar auf die Wurzeln der aus *Colin McRae Rally* hervorgehenden Rennspiel-Serie und richtete sich daher an Freunde von Hardcore-Sims. Der Titel war bockschwer, entfaltete aber dennoch ein enormes Suchtpotenzial, da die Rasanz und Gefährlichkeit echter Rallyes gut eingefangen wurde und das Steuerungs-Feedback so überragend war, dass man sowohl am Force-Feedback-Lenkrad als auch an Controllern ein nachvollziehbares Gefühl für Vehikel und Pisten vermittelt bekam. Nach *Dirt 4*, wo zwar auch normale Rallyes im Mittelpunkt standen, man aber auch arcadiges Gameplay einstellen konnte, möchte man nun den Vorgänger mit *Dirt Rally 2.0* noch mal toppen. Trotz des weiterhin starken Spielgefühls schaufelt sich der Titel aber selbst auch ein paar Schlaglöcher, die er nicht so einfach umfahren kann.

Da fehlt doch was!

Egal ob man nun eher arcadiges oder realistisches Gameplay bevorzugt, ein Hauptkritikpunkt bei den spielerisch zumeist sehr guten Titeln von Codemasters ist bekanntlich der Umfang. *Dirt Rally 2.0* stellt hier auch keine Ausnahme dar. Die



Die Qualität der Schauplätze variiert. Während die Rennen in Polen nicht viel Neues bieten, ist die Gebirgs-Rallye in Argentinien sehr spannend.

Während der Rennen könnt ihr viele kleine Details wie herumschwirrende Drohnen oder liegengebliebene Kontrahenten beobachten.

Die Atmosphäre der Rallyes ist klasse. Überall stehen Zuschauer und jubeln euch kräftig zu.

Hillclimb-Rennen aus dem Vorgänger wurden beispielsweise komplett gestrichen. Dafür hat man nun, wie schon in *Dirt 4*, die Lizenz zur offiziellen Rallye-Cross-Meisterschaft mitsamt allen acht Strecken wie unter anderem Silverstone, Montalegre oder dem Circuit de Catalunya in Barcelona. Selbstverständlich darf man auch in die originalgetreuen Karossen der teilnehmenden Rennfahrer steigen. Insgesamt erwarten euch hier neben den offiziellen Teilnehmern zwölf Fahrzeuge, aufgeteilt in vier Klassen. Bei den titelgebenden Rallyes hingegen gibt es insgesamt 38 Autos, die in zehn Fahrzeugklassen unterteilt sind. Ihr dürft damit an sechs Schauplätzen mit jeweils zwölf Wertungsprüfungen über Schlamm, Schotter, Stock und Stein brettern. Die Etappen in Polen führen euch durch Wälder und Dörfer, in Australien geht es quer durchs Outback, in Spanien erwarten euch schnelle Asphaltstrecken, in den USA fahrt ihr durch die herbstlichen Wälder New Englands, während ihr in Neuseeland die Küste entlangrast und in Argentinien tückische Schikanen in den Anden meistert. Hinzu kommen natürlich überall verschiedene Tageszeiten und Witterungsbedingungen. Rallye-Veteranen wird jedoch sofort auffallen, dass nicht nur Klassiker wie die Rallye von Monte Carlo, sondern auch Schneegebiete in Schweden fehlen, die im Vorgänger noch enthalten waren. Käufer der Standardversion von *Dirt Rally 2.0* müssen dafür erneut in die Tasche greifen und sich für jeweils zehn Euro die neuen Seasons kaufen, sofern sie auf weitere Schauplätze und Boliden Wert legen. Wer hingegen die Deluxe-Variante erstanden hat, darf sich die ersten beiden Seasons gratis herunterladen. Aus dem Vorgänger bekannte und für ein Rallye-Spiel erwartbare Inhalte nun extra zu verkaufen, finden wir ganz schön frech. Gerade auch, da sich grafisch jetzt nicht so viel geändert hat, dass man mit einer kompletten Überarbeitung argumentieren könnte. *Dirt Rally 2.0* leistet sich hier auch abseits der Schlammpisten eine ziemlich dreckige Attitüde.

Ein wenig RPG tut nicht weh

Im Hauptmenü dürft ihr dafür jetzt zwischen zwei Optionen wählen: „Mein Team" und „Freies Spiel". Im freien Spiel dürft ihr direkt zu Beginn fast an sämtlichen Wettbewerben teilnehmen. So könnt ihr beispielsweise sofort eine Rallye-Cross-Weltmeisterschaft starten oder im hinzugekommenen Modus Zeitfahren sämtliche Rallye-Vehikel aus allen Klassen auf allen im Spiel enthaltenen Strecken Probe fahren. Zudem dürft ihr an historischen Rallyes teilnehmen. Diese sind unterteilt in die Gruppen Klassische Rallye, Zurück in die 80er, Moderne Klassiker sowie Gegenwart und bieten verschiedene Etappen mit unterschiedlichen Fahrzeugklassen. Allerdings müssen neue Gruppen freigeschaltet werden, indem ihr in der vorigen Epoche bei einer Meisterschaft zumindest auf dem Treppchen landet. Wer also beispielsweise in der 80er-Rallye in Walter Röhrls legendärem Audi Quattro S1 Platz nehmen möchte, muss erst mal im alten Mini Cooper oder Lancia Fulvia


Beim Rallye-Cross wechselt während der Rennen oftmals der Streckenbelag. Auf Staubpisten wird euch häufig die Sicht vernebelt.


Klar, es kommt immer auf Bestzeiten an, aber wer sein Auto nicht unter Kontrolle hat oder nicht darauf achtet, zieht sich Schäden zu, die den Sieg kosten.

Auf feuchten Pisten sollte noch ein wenig am Balancing gefeilt werden. Die Rutschpartien sind nicht immer nachvollziehbar.

was reißen. Zudem darf man im freien Modus auch eigene Rennveranstaltungen kreieren. Man legt hier selbst Etappen, Wertungsprüfungen, Tageszeit sowie Wetter fest und kann auch Rallye-Cross-Rennen zwischen normalen Rallyes festsetzen. Im Gegensatz zum freien Spiel setzt Mein Team eine Internetverbindung voraus. Hier dürft ihr an täglichen und wöchentlichen Herausforderungen teilnehmen oder eine Rallye-Karriere starten, in der ihr alles mit erspielten Credits freischalten müsst, die ihr in zufällig zusammengestellten Etappen erhaltet. Neue Autos kosten Credits und auch die Rallye-Cross-Meisterschaft muss so freigeschaltet werden. Zudem dürft ihr mit Credits Upgrades für euer Fahrzeug erstehen oder eure Team-Mitglieder aufleveln, wodurch ihr beispielsweise bei Reparaturen Zeit spart. Dieses RPG-Element ist nicht störend, wirkt aber insgesamt ein wenig aufgesetzt.

Gummi geben für Profis

Auf der Strecke selbst macht *Dirt Rally 2.0* eine sehr gute Figur. Sämtliche Fahrzeuge haben ihre Eigenheiten und spielen sich dadurch unterschiedlich. Selbst Autos aus der gleichen Klasse unterscheiden sich im Spielgefühl teils deutlich voneinander. Zudem darf man die Vehikel auch punktgenau auf die eigenen Vorlieben oder die Ansprüche der verschiedenen Strecken einstellen. Die Optionen sind hierbei so vielfältig, dass Einsteiger jedoch ein wenig überfordert sein dürften und so nicht das Beste aus ihrem Fahrzeug herausholen können. Dabei ist dies bitter nötig, denn bereits ab dem mittleren Schwierigkeitsgrad legen die KI-Fahrer sehr ordentliche Zeiten vor, die es zu schlagen gilt. Davon sollte man sich dennoch nicht verunsichern lassen, denn das Gameplay macht wirklich Laune. Hat man sein Vehikel gut im Griff und lernt, die tückischen Strecken zu lesen, befindet man sich schon bald im Korridor und fliegt nur so dahin. Auch die Rallye-Cross-Rennen mit vier weiteren Fahrern auf der Piste sind wirklich unterhaltsam. Die KI ist unerbittlich und lässt sich nicht einfach abschütteln, zudem muss man lernen, möglichst schnell die Kurven nehmen zu können und auch zum richtigen Zeitpunkt in die Joker-Runde zu fahren, die man einmal pro Rennen bewältigen muss. Dadurch sind die Rasereien richtig spannend und selbst kurz vor Schluss kommt es oftmals noch zu Führungswechseln. Im Gegensatz zum Vorgänger dürfen Anfänger nun auch mehr Fahrhilfen einschalten und verbuchen so auch einige Erfolgserlebnisse. Arcadig wird *Dirt Rally 2.0* dennoch nie. Der Titel bleibt selbst mit Hilfen eine klare Simulation. Hier muss man allerdings auch anmerken, dass der erste Teil in Sachen Spielgefühl sogar ein bisschen besser war. So fühlen sich die Autos nun etwas leichter an, während im ursprünglichen *Dirt Rally* das tatsächliche Gewicht der Boliden besser vermittelt wurde und sie sich dadurch nachvollziehbarer anfühlten. Überhaupt ist das Auto-Strecke-Feedback ein wenig lascher als im Vorgänger. Dies betrifft aber nur Controller-Piloten, mit einem ordentlichen Force-Feedback-Lenkrad fühlt sich auch *Dirt Rally 2.0* herrlich authentisch und realistisch an. Manchmal kommt es einem so vor, als würde man jedes Steinchen auf der Piste


Die Lichteffekte sind wirklich schön und wirken sich teilweise sogar auf das Gameplay aus.

Die andere Seite von *Dirt Rally 2.0*: Manchmal wirkt die Umgebung verwaschen und hässlich.


Die Rallye-Cross-Rennen sind zumeist wunderbar actionreich und spannend. Zudem ist die Weltmeisterschaft komplett lizenziert.

spüren. Etwas nervig ist jedoch die teilweise seltsame Kollisionsabfrage. Kommt man nur ein klitzekleines Stückchen auf den Streckenrand, wo nur flache Wiese ist und kein Felsen, verhält sich das Fahrzeug teilweise, als wäre es gegen einen Betonpfeiler gebrettert. Ohnehin sind auch manche Begrenzungen härter als man glaubt. Die Kollision mit einem kleinen Holzzaun oder einem läppischen Straßenschild wird manchmal so dargestellt, als sei man gerade gegen ein Haus gefahren. Die meiste Zeit bleibt man von diesen seltsamen Kollisionen verschont, während unseres Tests fielen sie uns aber immer wieder mal auf. Wenigstens konnten wir so das nun detailliertere Schadensmodell in Aktion sehen. Doch auch bei nasser Strecke ist *Dirt Rally 2.0* seinem Vorgänger ein wenig unterlegen. Selbst wenn es nicht regnet, sind die Strecken auf Asphalt gleichmäßig rutschig, obwohl der Film nicht gleichmäßig auf der Strecke verteilt ist. Man sieht den detailliert abgebildeten Strecken zwar an, wo sie nass, ein wenig feucht und abgetrocknet sind, spielerisch merkt man hier aber oftmals keinen Unterschied. Wir wollen hier jetzt nicht komplett schwarzmalen. *Dirt Rally 2.0* spielt sich insgesamt sehr gut und auch das Fahren bei Nässe lernt man zu meistern. Dennoch wurde hier mit der Glätte ein wenig übertrieben und es sollte auf jeden Fall noch gepatcht werden.

Das geht noch schöner

Technisch ist *Dirt Rally 2.0* ein wenig durchwachsen. Die Framerate bleibt jederzeit konstant, es gibt keine nervigen Pop-ups oder nachladenden Texturen und die Lichteffekte sind teilweise wirklich wunderschön. Wenn das Sonnenlicht durch die dicht stehenden Bäume im Wald bricht oder von den Pfützen auf dem feuchten Asphalt reflektiert wird, ist das wirklich atemberaubend toll und greift sogar ins Spiel ein. Versucht mal, eine Bestzeit aufzustellen, während ihr von der gemeinen Sonne geblendet werdet! So wird sogar teilweise die Tageszeit einer Wertungsprüfung zur zusätzlichen Herausforderung. Die Fahrzeugmodelle hingegen könnten etwas schöner ausgearbeitet sein. Zwar glänzen sie mit originalgetreuen Cockpits, doch von außen wirken sie immer ein bisschen matt und reagieren kaum mit den schönen Lichteffekten. Die Ansehnlichkeit der Umgebungen schwankt stark von Land zu Land und ist auch wetterabhängig. Das Outback oder auch die Rennen in den Anden sehen wirklich toll aus. Hier könnte man sich nur daran stören, wie undetailliert die Ferne oftmals dargestellt wird – wenn es einem denn auffällt. An Schauplätzen mit Wäldern sieht man jedoch recht klar, wie matschig und grafisch veraltet die Bäume und Büsche wirken. Bei Regen oder Nacht sehen diese Umgebungen dann sogar oftmals richtig trostlos aus. Selbst das herbstlich schillernde New England wirkt so trist wie ein Ausflug in die Gedankenwelt eines Emos. Hier hat Codemasters tatsächlich viel Copy und Paste aus *Dirt 4* betrieben. Trotz der aufgezählten Mängel bleibt *Dirt Rally 2.0* ein sehr gutes Rennspiel, das mit seinem Gameplay viel rausreißt. Der Vorgänger fühlte sich jedoch trotz Limitierungen etwas runder an. ❑

MEINE MEINUNG

Christian Dörre



„Sehr gutes Rennspiel mit ganz fragwürdiger DLC-Politik"

Dirt Rally hat mir seinerzeit super gefallen und mich mehr motiviert als die meisten anderen Spiele. Und das genreübergreifend. *Dirt 4* war dann schon immer noch sehr gut, aber auch irgendwie ein seltsamer Hybrid. Von daher freute ich mich sehr, dass nun der Fokus des Spiels wieder klar ist, und hoffte auf eine sinnvolle Weiterentwicklung. Obwohl *Dirt Rally 2.0* ein sehr gutes Rennspiel ist, wurde ich in dieser Hinsicht jedoch ein wenig enttäuscht. Das Balancing bei feuchter Strecke und bei Kollisionen ist nicht ganz ausgereift und das Feedback ist beim Spielen mit dem Controller nicht mehr ganz so ausgeprägt wie im Vorgänger. Auch technisch hätte man sich ruhig etwas weiterentwickeln können und die DLC-Politik ist eine ganz große Frechheit. Dennoch sitzt die Nadel wieder tief und ich starte Wertungsprüfung um Wertungsprüfung, denn wenn man einmal ein Gefühl für Vehikel und Strecken hat, ist es unglaublich motivierend, seine Zeiten zu verbessern.

PRO UND CONTRA

- ➕ Tolles, authentisches Gameplay
- ➕ Komplett lizenzierte Rallye-Cross-Weltmeisterschaft
- ➕ Jedes Fahrzeug vermittelt ein eigenes Spielgefühl
- ➕ Umfangreiche Tuning-Optionen mit tatsächlichen Auswirkungen
- ➕ Wunderbare Lichteffekte
- ➕ Sehr gute neue Rallye-Schauplätze
- ➕ Konstante Framerate, keine Ruckler
- ➖ Bekannte Rallyes fehlen, sind nun Teil kostenpflichtiger DLCs
- ➖ Teils seltsame Kollisionsabfrage
- ➖ Fehlendes Balancing bei feuchter Strecke
- ➖ Hillclimb-Disziplin fehlt




Zwischen den Wertungsprüfungen dürft ihr euer Fahrzeug reparieren. Anfänger dürfen hier auf Spielempfehlungen zurückgreifen.


Sämtliche Autos steuern sich unterschiedlich und sind teils echte Biester. Der Audi Quattro S1 von Walter Röhrl will erst mal gezähmt werden.

Es ist nötig, kleine oder größere Werkzeuge zu bauen, um in der Story weiter zu kommen.

Genre: Action-Adventure
Entwickler: TT Games
Publisher: Warner Bros. Interactive
Erscheinungsdatum: 28. Feb. 2019
Preis: ca. € 30,-
USK: ab 6 Jahren

The Lego Movie 2 **Videogame**

Von: Paula Sprödefeld

Wenig Story, viel bauen. Ein solides Lego-Spiel, bei dem noch Luft nach oben ist.

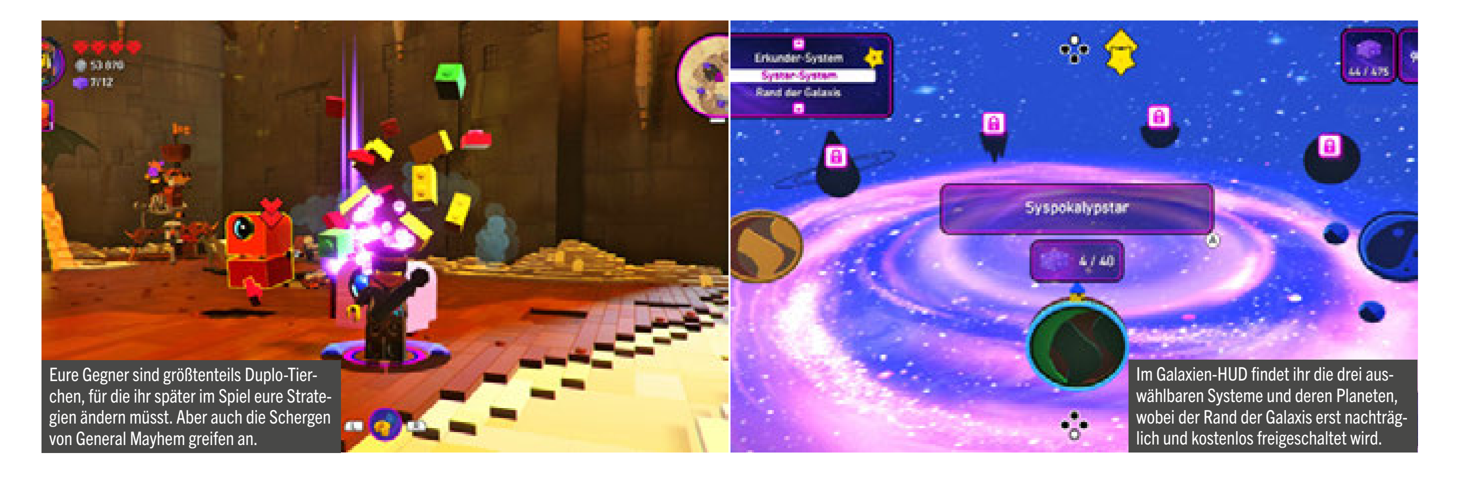
Es ist mal wieder ein Lego-Spiel erschienen! Diesmal handelt es sich um *The Lego Movie 2 Videogame*, das seit dem 28. Februar 2018 für Nintendo Switch (als Download), PC, PS4 und Xbox One erhältlich ist. Seit dem 14. März gibt's den Titel auch in den Läden für Nintendos Hybrid-Konsole.

Im neusten Klötzchenabenteuer schlüpft ihr erst mal in die Rolle von Emmet, der auch in den beiden Filmen den Protagonisten mimt. Es gilt, die gesamte Galaxie vor der neuen Oberschurkin General Mayhem zu schützen, die mit ihrer Sticker-Kanone Unheil stiftet. Die Story ist zwar schön erzählt und hat am Ende auch eine dramatische Wendung zu bieten, jedoch ist sie für das eigentliche Spiel eher zweitranging.

Weltenbummler

Dafür ist die Welt von *The Lego Movie 2 Videogame* wesentlich interessanter. Entwickler TT Games hat sich dieses Mal vom recht linearen Level-Design entfernt und dem Titel eine offenere Welt verpasst. Drei Sonnensysteme stehen euch zur Auswahl: Das Systar-System besteht aus sieben Planeten, die ihr nach und nach freischaltet, und beinhaltet die Geschichte des Spiels. Diese beläuft sich bei schnellem Durchspielen aber leider nur auf etwa fünf Stunden, was sogar für einen Lego-Titel recht kurz ausfällt. Dafür steht euch aber noch das Erkunder-System zur Verfügung. Auf diesen sechs Planeten findet ihr keine Story-Quests, sondern lediglich zahlreiche Nebenaufgaben in großartig gestalteten Welten: Vom wilden Westen bis zum stylishen Promi-Planeten Glitzer, auf dem sich diverse Superhelden tummeln. Da fehlt aber noch ein System! In der Randzone der Galaxie findet ihr drei Planeten, die jedoch als DLC erst nachträglich freigeschaltet werden. Dafür dann aber komplett kostenlos!

Auf einem der Planeten des Systar-Systems, dem Syspokalypstar, findet ihr eine Sandbox-Welt, die ihr nach und nach mit den Gebäuden füllt, die ihr auf euren Abenteuern findet. Bauen ist in *The Lego Movie 2 Videogame* nämlich eines der wichtigsten Elemente.



Eure Gegner sind größtenteils Duplo-Tierchen, für die ihr später im Spiel eure Strategien ändern müsst. Aber auch die Schergen von General Mayhem greifen an.

Im Galaxien-HUD findet ihr die drei auswählbaren Systeme und deren Planeten, wobei der Rand der Galaxis erst nachträglich und kostenlos freigeschaltet wird.



Lego hat seinen Humor nicht verloren. Reitet auf einem bunten Velociraptor, während ihr ein Wassermelonen-Kostüm tragt!

Bauen statt hauen
Im Gegensatz zu anderen Lego-Spielen legt dieses den Fokus nicht auf die Fähigkeiten der verschiedenen Charaktere, sondern eher auf das Finden und Verwenden von Bauanleitungen. So nutzt ihr beispielsweise Generatoren, Wassersprenkler oder Micro-Manager, um auf eurer Reise durch die Weiten des Lego-Weltalls voranzukommen. Einerseits ist das ein erfreuliches Novum und eine schöne Abwechslung zu den vorherigen Klötzchen-Titeln. Andererseits fehlt so fast gänzlich die Motivation, die Charaktere – übrigens über 200 Stück – durchzuwechseln. So bleibt ihr bei eurem Lieblingscharakter, der nicht nur alle Bauanleitungen nutzen kann, sondern auch alle Waffen, die es im Spiel gibt. So braucht ihr nicht zu Batman zu wechseln, um dessen Greifhaken zu verwenden, das kann Emmet genauso gut. Schön ist das für jeden, der gerne bei seinem Lieblingscharakter bleiben möchte, aber es macht diesen Aspekt auch etwas langweilig, weil es auch nicht zwingend nötig ist, Waffen wie Schwerter oder Knarren zu nutzen. Diese findet ihr zwar in recht offensichtlich platzierten Kisten zuhauf, leider stauben sie dann aber in eurem Inventar ein, denn für die nicht gerade schwer zu besiegenden Gegner werden sie kaum benötigt. Für die wirklich spaßigen Rätsel braucht ihr aber ab und zu ein bestimmtes Tool wie den Farbzauberstab oder die Abenteuerfäuste.

Easy as that
Leider bleiben die Waffen aber für die zugegeben ziemlich coolen Bosskämpfe trotzdem wieder im Inventar. Die Bosse sind riesige Duplo-Tiere wie ein Chamäleon oder ein Krake. Dabei sind immer Klettereinlagen zu erwarten, die zwar laut Entwickler herausfordernder sein sollen, aber im Test nicht wirklich knifflig ausfielen.

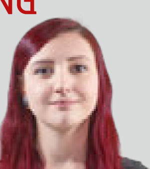
Das gilt auch erneut für das ganze Spiel. Natürlich sind die Lego-Titel meist dafür ausgelegt, dass auch Kinder ihren Spaß haben, deshalb sollten sie gar nicht allzu schwer sein. Aber durch das neue Level-Design und die unterschiedlichen Welten wäre die Möglichkeit da gewesen, auch etwas anspruchsvollere Planeten zu erstellen.

Aber sei's drum, denn *The Lego Movie 2 Videogame* macht nichts Gravierendes falsch und ist unterhaltend. Die Rückkehr zu den murmelnden Charakteren im Gegensatz zu den vorher vollvertonten ist erfrischend und die Musik ein einziger Ohrwurm. Während jede Welt komplett ohne Ladezeiten auskommt, wartet ihr aber beim Übergang auf einen neuen Planeten eine gewisse Zeit.

Erwartet nichts allzu Innovatives oder Neues von *The Lego Movie 2 Videogame*. Genügend Unterhaltung bekommt ihr aber allemal. Nachdem wir uns dem Spiel ausgiebig gewidmet haben, die Story durchgespielt und die Planeten des Erkunder-Systems untersucht haben, sind wir gerade einmal bei etwa 25 Prozent des Spiels. Es füllt also auf jeden Fall mehrere Nachmittage, Abende und Sonntage mit kunterbuntem Klötzchen-Spaß. ❑

MEINE MEINUNG

Paula Sprödefeld



„*Lego*-Spiele haben Potenzial. Aber die Innovation fehlt."

Nennt mich die ungekrönte *Lego*-Queen bei uns in der Redaktion! Ich habe schon so einige der Abenteuer getestet und auch vor meiner Zeit hier habe ich mich vielen der Titel eingehend gewidmet. Die Unterschiede in den *Lego*-Spielen sind gelinde gesagt nicht gravierend. Aber das ist es auch nicht, was ich von einem solchen Spiel erwarte. Ich weiß, egal welches Klötzchen-Game ich in die Hand nehme, es wird mich unterhalten (wobei *Lego Harry Potter* immer noch mein Favorit ist!). Trotzdem würde ich mir ein bisschen mehr Ideenreichtum von TT Games wünschen. Das ist zwar in Story, Rätseln und Welten vorhanden, jedoch fehlt mir ein wenig die positive Veränderung bei der Spielmechanik. In *The Lego Movie 2 Videogame* wurde der Fokus zwar mehr auf das Bauen von Tools und Gebäuden gelegt und das finde ich auch gar nicht schlecht, jedoch fehlt mir dabei die Motivation, die vielen liebevoll gestalteten Figuren auch wirklich zu benutzen, wenn ich es nicht muss. Denn jede Figur kann alle Werkzeuge bauen und benutzen. Ein Mittelweg aus Charakterfähigkeiten und Baumechanik wäre interessant und würde wieder frischen Wind ins *Lego*-Universum bringen.

PRO UND CONTRA

- + Neuer Ansatz in der Spielmechanik
- + Viele unterschiedliche Welten
- + Schöne und ohrwurmreife Musik
- + Frei bebaubarer Sandbox-Planet
- − Relativ irrelevante Geschichte
- − Motivation, Charaktere zu wechseln, fehlt
- − Trotz neuer Herausforderungen immer noch zu leicht
- − Längere Ladezeiten zwischen Welten





Kletterpartien gehören zu einem Lego-Spiel dazu! In diesem Teil sind sie ein großer Aspekt der Bosskämpfe. Eine Herausforderung erwartet euch trotzdem nicht.

Im Shop löst ihr gefundene Relikte für neue Bauanleitungen, Figuren und Waffen ein oder kauft diese eben mit erspielten Steinchen. Es sind keine Grenzen gesetzt!

Auf Standbildern sehen einige Bewegungen wie unmögliche Verrenkungen aus. In Bewegung wirkt diese Übertreibung jedoch passend zum Gameplay.

Dead or Alive 6

Genre: Beat 'em Up
Entwickler: Team Ninja
Publisher: Koch Media
Erscheinungsdatum: 1. März 2019
Preis: ca. € 60,-
USK: ab 16 Jahren

Einsteigerfreundlich und doch komplex: Der sechste Teil der Beat-'em-Up-Serie wagt einen schwierigen Spagat.

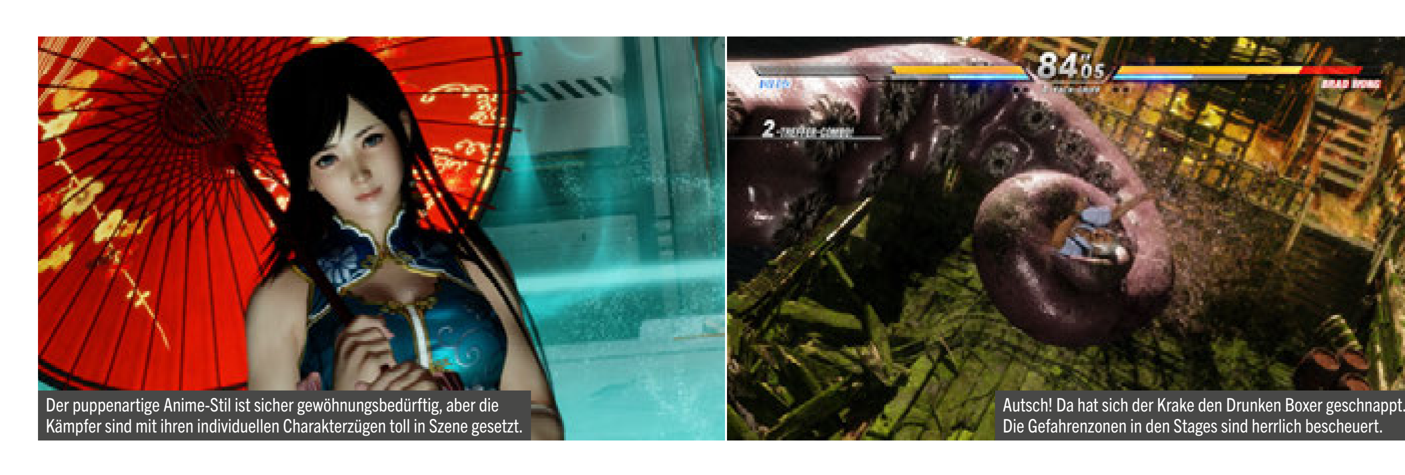
Von: Michael Cherdchupan, Benedikt Plass-Fleßenkämper & Sascha Lohmüller

Schweißperlen rinnen über Hitomis Stirn. Die Frisur der Karate-Kämpferin ist zerzaust, ihr Gesicht hat Schrammen und erste Anzeichen von Blutergüssen. Diese hat ihr Rivalin Kasumi zugefügt, eine Ninja mit beeindruckenden Kampffertigkeiten. Kasumi ist vor allem schnell. Zu schnell! Hitomi versucht vergeblich, an ihrer Kontrahentin einen Wurfangriff durchzuführen. Nach etlichen eingesteckten Schlägen ist Hitomis Lebensbalken fast erschöpft und das Match so gut wie verloren. Für eine Sekunde stehen sich beide Kämpferinnen nun kurz gegenüber, atmen tief ein, schauen sich fest in die Augen. Hitomi glaubt schon, dass ihre Lage aussichtslos sei. Doch dann bemerkt sie: Kasumi setzt zu einer Kombo an, die auf Schläge mittlerer Höhe aufbauen wird. Instinktiv leitet Hitomi deshalb einen Konter auf gleicher Höhe ein. Mit Erfolg: Sie kann die Ninja packen, auf den Boden werfen, einen Faustschlag nachsetzen – und das Überraschungsmoment für weitere Manöver nutzen. Noch mehr Schweiß, noch mehr Blut, doch nach ein paar Augenblicken ist der Kampf vorbei. Trotz ihrer Blessuren lächelt Hitomi mit einer Siegerpose in die Kamera. Sie hat in einer aussichtslos wirkenden Situation den Spieß umgedreht und bewiesen: Bei *Dead or Alive 6* hat jeder eine Chance.

Verteidigung ist der beste Angriff

Zwei Kämpfer kloppen sich, bis einer umfällt. Auf dem Papier mag das einfach klingen, doch ein Prügelspiel zu entwickeln ist eine echte Mammutaufgabe. Würfe, Schläge, Tritte unterschiedlichster Kampfstile, ausgeführt von Charakteren mit individuellen Körpereigenschaften – es gibt viele bewegliche Zahnräder im großen Balancing-Uhrwerk. Nuancen unterscheiden zwischen einem guten und einem sehr guten Beat 'em Up. Das gilt vor allem für die Verteidigung: Wird der Spieler von Schlagfolgen überrannt und hat wenig Möglichkeiten zu blocken, kann das sehr frustrierend werden.

Das japanische Traditionsstudio Team Ninja wirkt diesem Problem in *Dead or Alive 6* mit einem ausgefuchsten Verteidigungssystem entgegen: Führt ihr den richtigen Block zur richtigen Zeit aus, könnt ihr absolut jeden Angriff des Gegners abwenden. Damit wirken vor allem Kombo-Ketten nicht unaufhaltsam. Nach jeder erfolgreichen Verteidigung steht der Widersacher zudem entweder mit dem Rücken zu euch oder liegt auf dem Boden.



Der puppenartige Anime-Stil ist sicher gewöhnungsbedürftig, aber die Kämpfer sind mit ihren individuellen Charakterzügen toll in Szene gesetzt.

Autsch! Da hat sich der Krake den Drunken Boxer geschnappt. Die Gefahrenzonen in den Stages sind herrlich bescheuert.

So ergeben sich neue Zeitfenster für Angriffe. Deshalb ist jede offensive Aktion in *DoA6* mit einem Risiko verbunden: Je höher der potenzielle Schaden eines Manövers, desto mehr Gelegenheit hat das Gegenüber, zurückzuschlagen.

Dead or Alive 6 ist das einzige Prügelspiel, bei dem Angriff und Verteidigung auf gleicher Stufe stehen. Das akzentuieren vor allem die neuen Bruch-Manöver: Unterhalb der Lebensanzeige gibt es einen weiteren Balken, der sich vor vorwiegend durch eingesteckte Treffer füllt. Je nachdem, wie voll sie geladen ist, lassen sich eine Reihe von offensiven und defensiven Aktionen ausführen, die besonders effektiv sind. Bruchschläge richten verheerenden Schaden an, während Bruchgriffe wiederum starke Konter sind. Spieler, die am Anfang eines Matches viel eingesteckt haben, erhalten damit eine Trumpfkarte, mit der sie einen schon verloren geglaubten Kampf doch noch für sich entscheiden können.

Es ist nur ein Wurf auf den Boden, aber er wird zelebriert mit Splittern, Blitzen und Schockwellen. *Dead or Alive 6* ist reich an Effekten.

Den Nachwuchs in den Eiern hätten wir besser nicht gestört. Die Mutter schnappt sich den Störenfried und schleudert ihn davon.

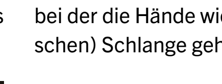
Gelungener Drahtseilakt

Balance ist eine große Stärke des Spiels. Und das, obwohl hier völlig unterschiedliche Kampfstile und Gewichtsklassen aufeinanderprallen. Jeder der 24 Charaktere der Basisversion steigt mit eigenen Techniken und Eigenschaften in den Ring. Die Wrestler Tina und Bass etwa sind nicht nur Tochter und Vater, sondern agieren vorwiegend mit Moves aus ihren Schaukämpfen. Ihre Bewegungen sind langsamer und ausholender, weil sie einen Unterhaltungswert für das Publikum bieten sollen. Aus einer ähnlichen Ecke kommt Lisa, die im kunstvollen Kostüm einen mexikanischen Wrestling-Stil namens Lucha Libre ausführt. Das bedeutet übersetzt „freier Kampf" und wird von sogenannten Luchadoras praktiziert, die traditionell sehr beweglich sind. Lisa ist daher flink, mischt ihre Bewegungen aber zugleich mit viel Tanz.

Weniger agil wirkt indes der Soldat Bayman, der dafür mit Kraft punkten kann. Wenn seine Fäuste treffen, verursachen sie großen Schaden. Ihm gegenüber steht Ayane, die als Shinobi eher hinterhältige Angriffe ausführt. Mit einer pfeilschnellen Körperbewegung kann sie sich um ihre Gegner herumbewegen und schnelle Schläge landen. Dafür ist sie nicht so stark wie andere Kämpfer.

Trotz dieser Abwechslung kann prinzipiell jeder Charakter den anderen besiegen, es gibt keine unfairen Vorteile. Allem liegt ein Schere-Stein-Papier-Prinzip zugrunde: Schlag besiegt Wurf, Wurf besiegt Konter, Konter besiegt Schlag. Zudem spielt die tatsächliche Muskelmasse bei Juggle-Angriffen eine Rolle. Das sind Schlagabfolgen, die den Gegner in der Luft halten und für kurze Zeit bewegungsunfähig machen. Bei dicken Brocken wie Bass ist das schwerer als bei Leichtgewichten. Seine Behäbigkeit wird in diesem Punkt zum Vorteil für ihn.

Die Kampfstile sind aber nicht nur spielerisch interessant, sondern spiegeln auch die Persönlichkeit der Kämpfer wider. Der aus früheren Teilen der Dead-or-Alive-Serie bekannte „Drunken Boxer" Brad wirbelt besoffen umher und kann sich kaum auf den Beinen halten, er wirkt chaotisch und unkoordiniert. Ganz anders Femme Fatale Christie, eine britische Attentäterin: Sie ist hochnäsig, eingebildet und schaut auf andere herab. Ihre Bewegungen und Körperhaltung wirken deshalb abfällig. Da passt es, dass sie She Quan beherrscht – eine Kampftechnik, bei der die Hände wie bei einer (falschen) Schlange gehalten werden.

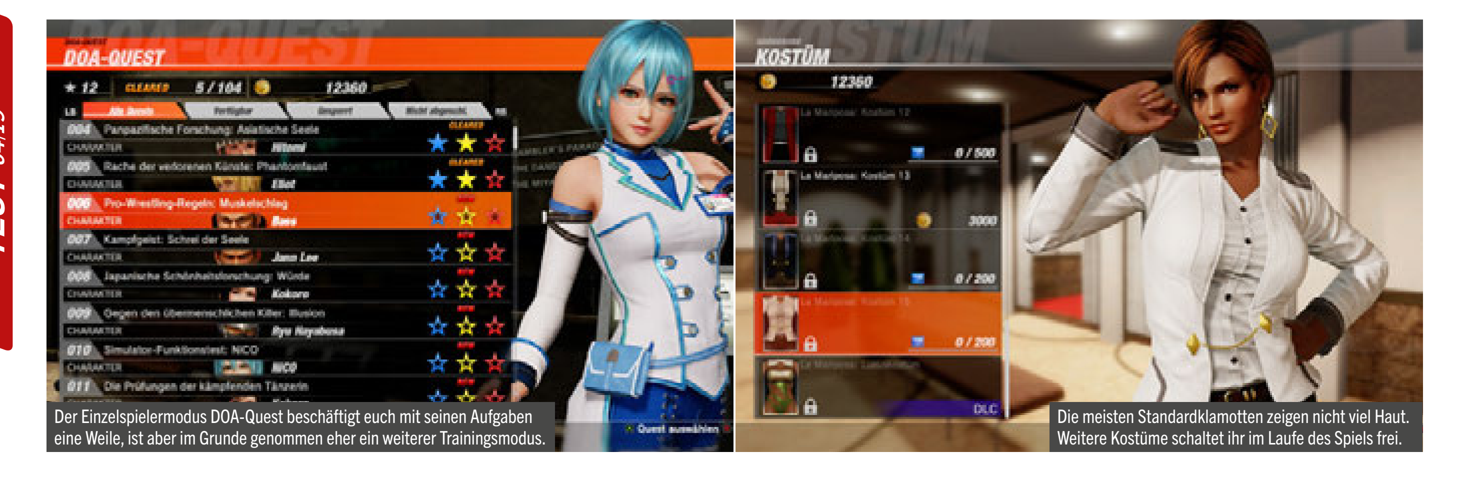




Die Anzeige von „Frame Data" im Trainingsmodus ist ein Detail, dass sich enthusiastische Beat'em Up-Fans auch bei so manchem Genrekollegen wünschen würden.

Der Eindruck täuscht

Dead or Alive 6 ist also ausgezeichnet ausbalanciert und komplex. Diese Tatsache wird nur auf den ersten Blick nicht sofort ersichtlich, weil die Angriffe so imposant aussehen. Wucht ist das passende Stichwort: Funken sprühen, wenn Charaktere gegen Elektrozäune fliegen. Wände zerbersten, Fässer mit Schießpulver explodieren, Autos zerschellen. Jeder Schlag, jeder Tritt wird mit einem überdrehten, saftigen Punch-Sound unterlegt. Speichel- oder Bluttropfen begleiten das Ganze und kommen besonders bei Nahaufnahmen zur Geltung. Das hat wenig mit der Realität zu tun und ist maßlos übertrieben und verrückt. Aber verdammt unterhaltsam!



Der Einzelspielermodus DOA-Quest beschäftigt euch mit seinen Aufgaben eine Weile, ist aber im Grunde genommen eher ein weiterer Trainingsmodus.

Die meisten Standardklamotten zeigen nicht viel Haut. Weitere Kostüme schaltet ihr im Laufe des Spiels frei.

Die einfallsreichen Arenen tragen ebenfalls zum Spielspaß bei: In einer geht es auf ein gestrandetes Piratenschiff, wo im Hintergrund ein Krake wütet. Befördert ihr einen Kontrahenten über die Reling, langt das Tier mit einem Tentakel zu und schleudert ihn in den Innenraum des Schiffes. Dort geht der Kampf dann nahtlos weiter. Noch nicht verrückt genug? Eine andere Stage ist dem Film *Jurassic Park* nachempfunden: Wird jemand gegen eines der überdimensionalen Eier geschleudert, bricht dieses auf und ein Flugsaurier schlüpft heraus. Das findet die Mutter des prähistorischen Nachwuchses gar nicht lustig. Also packt sie kreischend den Störenfried und lässt ihn aus großer Höhe fallen.

Nicht alle, aber viele Arenen haben solche Gefahrenzonen, die sich auf Wunsch vor einem Kampf aber auch deaktivieren lassen. Schließlich sind sie spielerisch von Gewicht und können taktisch eingebunden werden. Ein Highlight ist die Stage „Unforgettable", eine Art Museum aus früheren Umgebungen der Kampfspielserie. Sie vereint gleich mehrere, völlig unterschiedliche Arenen in nur einem einzigen Areal, die bloß mit einem überwindbaren Geländer voneinander getrennt sind. Je nach Länge des Matches kann man sich dann schon mal von einem Kriegsgebiet über eine Kneipe bis hin zu einem Spielcasino prügeln. Ein großer Spaß!

Im Vergleich zu anderen Prügelspielen hat *Dead or Alive* 6 eine eigene, aber auch gewöhnungsbedürftige Ästhetik. Das gilt zum Beispiel für die Bewegungen der Charaktere: Die Animationen wirken nicht realistisch, weil sie sich den Eingaben des Spielers unterordnen, nicht umgekehrt. DJ Zack kann zum Beispiel mit seinen Füßen schnelle Tritte ausführen, die er in der gleichen Frequenz austeilt, mit der man die entsprechende Taste drückt. Beim bloßen Zuschauen wirken die Kämpfe daher manchmal „hampelig", aber das macht absolut Sinn, sobald man selbst den Controller in Händen hält. Andere Genrekollegen haben schönere Choreografien. Sie zwingen ihre Spieler aber auch, die Animationen bis zum Schluss laufen zu lassen, bevor neue Eingaben möglich sind. Bei *Dead or Alive* 6 sind diese Lücken in der Kontrolle minimal: Alles ist direkt und fließend, erzeugt damit aber auch eine Art klassische Videospielästhetik, die man eher aus Arcades kennt. Das steht im Kontrast zu cinematisch aussehenden Kloppern wie zum Beispiel *Injustice* 2, die aber deshalb nicht das gleiche, gute Trefferfeedback haben.

TEURER SEASON-PASS

Zusatzinhalte für ein paar Euro sind heute üblich geworden. Aber das ist eine neue Dimension: Der erste Season Pass kostet 20 Euro mehr als das Hauptspiel!

In der Launch-Version von *Dead or Alive* 6 sind 24 Charaktere enthalten. Zwei weitere sowie 62 Kostüme gibt es bisher nur im Season Pass, der satte 90 Euro kostet. Und vermutlich wird das nicht einmal der einzige sein, denn er trägt die Ziffer „1" hinter dem Titel. Die Kostüme haben bloß kosmetische Auswirkungen, aber dass man die Charaktere nicht für einen geringeren Preis einzeln kaufen kann, stößt sauer auf.

Warum das Ganze? Beat 'em Ups haben es heute schwer – Gelegenheitsspieler legen seltener den Vollpreis auf den Tisch, wenn es um den Kauf eines Prügelspiels geht. Aus diesem Grund hat Publisher Koei Tecmo mit dem Vorgänger *Dead or Alive 5: Core Fighters* ein Experiment gewagt, die Urfassung auf wenige Features und Kämpfer reduziert und kostenlos angeboten. Weitere Charaktere, Kostüme und den Story-Modus gab es als kostenpflichtige DLCs. Dieses Konzept war offenbar ein Erfolg, denn zählt man alle Zusatzinhalte zusammen, kommt man auf einen Wert von stolzen 1.000 Euro. Wie gerne Spieler Kostüme kaufen, zeigt zum Beispiel auch *Fortnite*. Kein Wunder also, dass Koei Tecmo bereits bestätigt hat, dass auch von *Dead or Alive* 6 eine Free2Play-Version erscheinen wird.


Nyotengu ist einer von zwei bisher angekündigten Charakteren im Season Pass 1. Sie ist ein Tengu, also ein japanisches Fabelwesen – und sehr beliebt bei Fans.

Training ist das A und O

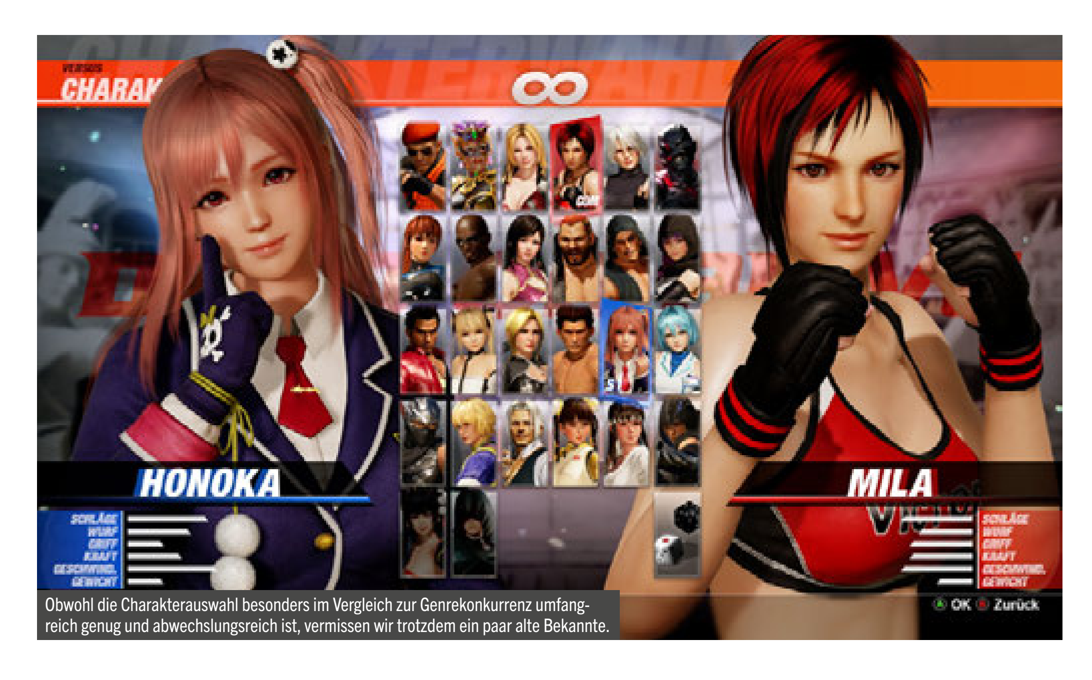
Wie jede neue Version bekannter Prügelspielserien muss sich auch *Dead or Alive 6* einer wichtigen Frage stellen: Wie macht man ein komplexes Kampfsystem möglichst zugänglich? Je höher die Einstiegshürde, desto weniger wird sich die Masse dafür begeistern. Um aus der Nische herauszukommen, haben Studios von größeren Serien in den letzten Jahren den sogenannten „Skill Gap" reduziert. *Street Fighter 5, Tekken 7* oder *Soul Calibur* 6 besitzen zwar Tiefe, aber sie haben Zugeständnisse gemacht. Schließlich soll ein breites Publikum angesprochen werden, statt nur Fingerakrobaten auf E-Sport-Turnieren.

Team Ninja hat mit *Dead or Alive* eine der ohnehin schon zugänglichsten Prügelspielserien auf dem Markt geschaffen, diesmal aber zusätzlich einen vorbildlichen Trainingsmodus implementiert. In 40 äußerst verständlich geschriebenen Lektionen bekommt ihr anschaulich jedes Detail der Spielmechanik erklärt. Jedes Kapitel ist in der Höhe des Anspruchs unterteilt und lediglich eine, vielleicht zwei Minuten lang. So könnt ihr euch den „Lehrgang" selbst nach Belieben einteilen.

Einen freien Trainingsmodus gibt es selbstverständlich auch – hier wird jede Eingabe auf dem Bildschirm angezeigt. Bemerkenswert: Bei jeder noch so kleinen Aktion schlüsselt eine Statistik die Daten für benötigte Frames (Einzelbilder) auf. Für einen Schlag muss ein Charakter zum Beispiel erst einmal ausholen, dann muss er treffen, und danach geht es in die normale Körperhaltung zurück. Diese drei Phasen kosten Zeit, die aufgrund der Kürze in Frames aufgeschlüsselt sind. Für Einsteiger mag das erst einmal unwesentlich sein, aber gerade für ambitionierte Spieler liefern die Macher wertvolle Informationen. Die sogenannte „Frame Data" wird bei so gut wie keinem anderen Prügelspiel so haargenau aufgeschlüsselt.

Modi und Story

Bei der Auswahl der Spielmodi lässt *Dead or Alive* 6 leider Wünsche offen: Es gibt einen klassischen Arcade-Modus sowie einen Multiplayer, der lokal und online funktioniert. Letzterer lässt Online-Gegner nach



Obwohl die Charakterauswahl besonders im Vergleich zur Genrekonkurrenz umfangreich genug und abwechslungsreich ist, vermissen wir trotzdem ein paar alte Bekannte.

drahtloser und kabelgebundener Verbindung filtern. Wer lieber etwas länger wartet, dafür aber ein Lag-freies Spiel bekommen möchte, ist mit dieser Option gut bedient. Es fehlt allerdings eine Online-Lobby. Man kann also noch nicht gezielt mit Freunden online spielen, sondern nur in einer Rangliste gegen internationale Konkurrenz antreten. Dieses Feature wollen die Macher aber zukünftig nachreichen. Ebenso werden Fans der Vorgänger schmerzlich den ersatzlos gestrichenen Tag-Modus vermissen, in dem Zweier-Teams in die Arena gestiegen sind.

Dead or Alive 6 hat auch einen Singleplayer-Modus an Bord, dieser ist jedoch lediglich drei Stunden lang und aus dramaturgischer Sicht völlig konfus. Die Geschichte handelt von Schulmädchen mit übermenschlichen Kräften, geheimen Experimenten von noch geheimeren Organisationen, Rachegeschichten mit Ninjas und … ach, eigentlich kann man das gar nicht so genau sagen. Es ist eine irrsinnige Mischung aus Anime-Klischees und völlig absurden Situationen. Sicher für den einen oder anderen Spieler unterhaltsam, aber bei langem nicht so launig erzählt wie zum Beispiel bei *Mortal Kombat X*. Darüber hinaus gibt es noch die DOA-Quest, die im Grunde aus einer langen Aufgabenliste besteht. Man muss bestimmte Bedingungen in einem Match erfüllen, zum Beispiel eine bestimmte Schlagfolge absolvieren. Nett, aber im Grunde eher eine Erweiterung des Trainingsmodus.

Schwieriger Spagat

Die Stärke von *Dead or Alive* 6 ist klar das Gameplay, vor allem im Duell gegen menschliche Spieler. In der öffentlichen Wahrnehmung wird die Fighting-Community die Komplexität allerdings nicht flächendeckend anerkennen. Der Grund: die Übersexualisierung der Kämpfer. Als die Serie startete, war sie verantwortlich für einige Innovationen im Genre, wie etwa die besagten Gefahrenzonen. Im Laufe der Jahre hat Team Ninja aber verstärkt auf den Sexappeal seiner Kämpfer gesetzt. Kraftprotz-Charakteren wie Zack oder Bayman tropft bei praller Sonne der Schweiß über das pralle Sixpack. Die beinahe puppenhaft wirkenden, weiblichen Figuren haben sogar mehrere Spin-offs erhalten, in denen sie sich im Bikini am Strand räkeln. Dagegen ist prinzipiell nichts einzuwenden, aber die Fanbasis hat sich dadurch gewandelt: Viele Beat-'em-Up-Enthusiasten wandten sich der Konkurrenz zu, weil sie sich mit der Marke nicht mehr identifizieren konnten. In der öffentlichen Wahrnehmung haftet *Dead or Alive* bis heute ein verruchter Ruf an, der dem ursprünglichen Director Tomonobu Itagaki zu verdanken ist.

Dafür gibt es aber eine einfache Lösung: Wer keine wippenden Oberweiten bei den Kämpferinnen sehen möchte, kann diese in den Optionen einfach ausschalten. Und bei den Kostümen reicht die Palette geschlechterübergreifend von bedeckt bis freizügig. Spieler, die sich daran stören, aber das durchdachte Gameplay des Spiels genießen möchten, kommt Team Ninja mit diesen Optionen somit entgegen. ❑

MEINE MEINUNG

Michael Cherdchupan



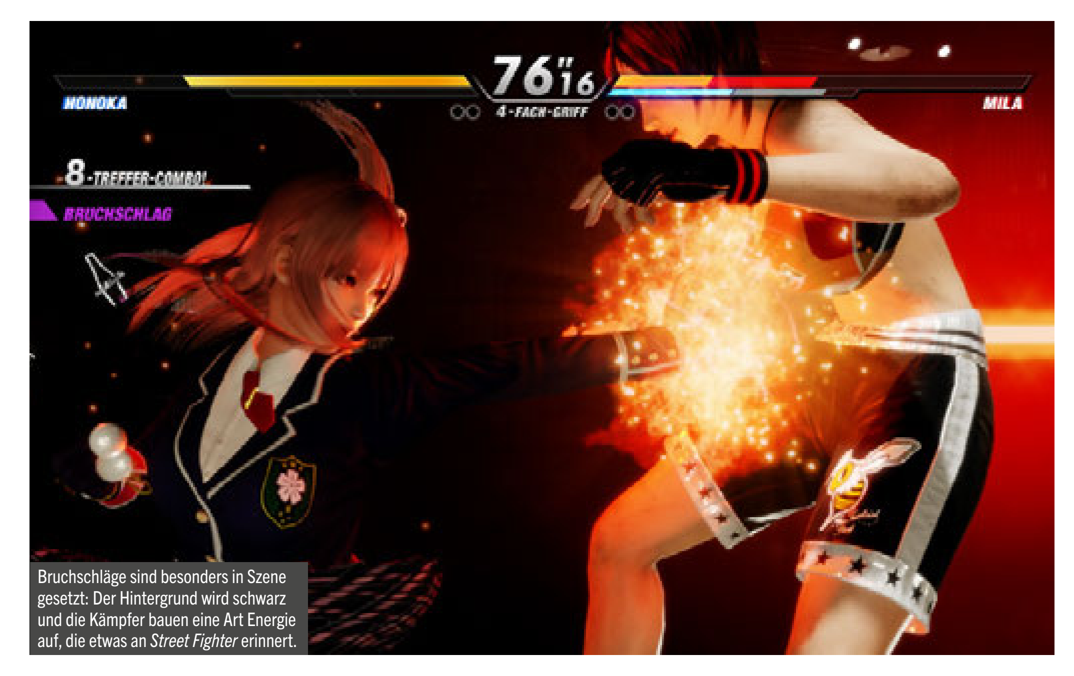
„Toll ausbalanciert, schnell und mit buntem Arcade-Flair."

Prügelspiel-Fans haben aktuell eine gute Zeit: Es erscheinen sowohl Hochkaräter wie *Fighting EX Layer* als auch interessante Indie-Varianten wie *Omen of Sorrow*. Mit *Dead or Alive* 6 kommt für mich ein echter Klassiker zurück, der ein unvergleichliches Arcade-Flair mitbringt. Das Spiel ist bunt, schrill und will alles andere als realistisch sein. Der Fokus liegt hier auf schnellem, aber ausbalanciertem Gameplay und Matches, die jederzeit unberechenbar bleiben. Nur beim Drumherum fehlen mir ein paar Features, allen voran der Tag-Team-Modus. Ansonsten ist *Dead or Alive* 6 aber ein tolles Beat 'em Up, mit dem ich lange Zeit viel Spaß haben werde.

PRO UND CONTRA

- ➕ Ausbalanciertes Kampfsystem, das Verteidigung und Angriff gleichstellt
- ➕ Wuchtiges Trefferfeedback
- ➕ Alle 24 Kämpfer (Basisversion) spielen sich unterschiedlich
- ➕ Ausgezeichnetes Tutorial und detaillierter Trainingsmodus
- ➕ Kampfstile sagen viel über die Persönlichkeiten aus
- ➕ Flinke Animationen, die sich der direkten Steuerung anpassen …
- ➖ … aber deshalb manchmal „hampelig" aussehen können
- ➖ Kurze und völlig wirre Story
- ➖ Fehlender Tag-Team-Modus
- ➖ Zum Launch keine Online-Lobby





Bruchschläge sind besonders in Szene gesetzt: Der Hintergrund wird schwarz und die Kämpfer bauen eine Art Energie auf, die etwas an *Street Fighter* erinnert.

Genre: Adventure
Entwickler: Bildundtonfabrik
Publisher: Headup Games
Erscheinungsdatum: 12. März 2019
Preis: ca. € 29,-
USK: ab 6 Jahren

Trüberbrook

Das Point&Click-Spiel *Trüberbrook* lockt uns zu einem mysteriösen Abenteuer in die deutsche Provinz. Wir verraten euch, ob ihr mitreisen oder wegrennen solltet. **Von:** Philipp Sattler

Denkt man an Point&Click-Adventures, dann kommt einem nicht unbedingt die deutsche Provinz in den Sinn. Genau dahin entführt uns *Trüberbrook* aber – genauer gesagt in den gleichnamigen Luftkurort im Schwarzwald der sechziger Jahre. Mit uns meinen wir Hans Tannhauser, den Hauptprotagonisten des Abenteuers. Dieser ist ein vollkommen überarbeiteter amerikanischer Quantenphysiker, der die Reise nach Trüberbrook bei einem Preisausschreiben gewonnen hat. Interessanterweise erinnert er sich zwar nicht mehr daran, an einem solchen teilgenommen zu haben, macht sich aber trotzdem auf Richtung deutsche Provinz, um ein wenig Erholung zu tanken. Dort angekommen, erleidet er nicht nur einen kleinen Kulturschock, sondern wird bereits in der ersten Nacht Opfer eines Diebstahls, bei dem seine gesamten Aufzeichnungen verschwinden. Auf der Suche nach dem Täter lernt er die junge Paläoanthropologin Gretchen kennen und es entwickelt sich eine Geschichte, in der es am Ende um nicht weniger als die Rettung der gesamten Welt geht.


Die Kulissen von *Trüberbrook* sind allesamt als Modelle gebaut und dann zum Leben erweckt worden.

Einfaches Point & Click

Trüberbrook konzentriert sich vor allem auf das Erzählen einer schönen Geschichte, nicht so sehr auf komplizierte oder neuartige Spielmechaniken. Das Point&Click-System ist beispielsweise auf das Nötigste runtergebrochen. Ihr könnt allerlei Gegenstände betrachten



Unsere mysteriöse Reise beginnt im Hotel des beschaulichen Trüberbrook.

und bekommt dann von Tannhauser erklärt, um was es sich handelt. Einige Dinge könnt ihr einsammeln, woraufhin sie in eurem Inventar landen. Dort verschiedene Gegenstände kombinieren, wie es in anderen Adventures der Fall ist, dürft ihr bei *Trüberbrook* aber nicht. Stattdessen bekommt ihr an den Hotspots in eurer Umgebung immer direkt angezeigt, welche Items aus eurem Inventar sich damit nutzen lassen. Das vereinfacht das Spiel natürlich erheblich. Wenn ihr trotz allem mal nicht weiterkommt, bietet euch das Spiel zudem eine Hilfestellung. Durch Drücken der Space-Taste bekommt ihr sämtliche Gegenstände oder Personen angezeigt, mit denen ihr in der aktuellen Umgebung interagieren könnt.

Ein schönes Detail ist die REC-Funktion. Damit fertigt Tannhauser per Diktiergerät Aufzeichnungen an, die euch mit verschiedenen Hintergrundinformationen versorgen, euch mehr vom Leben des Quantenphysikers Tannhauser verraten und hin und wieder auch wichtige Hinweise geben.

Skurrile Charaktere

Wie jedes Adventure lebt auch *Trüberbrook* von seinen Haupt- und Nebenfiguren. Diese basieren zwar auf sehr vielen Klischees, sind aber dennoch bis auf wenige Ausnahmen liebenswert und mit viel Hingabe gestaltet. Besonders der schon früh in der Geschichte auftauchende Freiherr von Sülz hat uns mehr als ein Lächeln aufs Gesicht gezaubert und ist nach dem erst später in Erscheinung tretenden Barbarossa 2000 unser Liebling. Allerdings gibt es auch einige Charaktere, die trotz liebevoller Gestaltung keine wirkliche Rolle in der Geschichte einnehmen. Sie sind Mittel zum Zweck und ihr Auftauchen lässt uns etwas ratlos zurück. Aber verständlicherweise braucht die etwa fünf bis zehn Stunden lange Geschichte neben den Hauptcharakteren auch einige eher unwichtige Nebendarsteller, die unseren Tannhauser auf dem richtigen Weg halten.

Wunderschöne Kulissen

Am meisten punktet *Trüberbrook* durch die wunderschöne Optik. Diese ist nicht etwa am PC entstanden oder durch die Hand eines begabten Malers zum Leben erweckt worden. Es handelt sich bei jedem einzelnen Schauplatz um ein einzigartiges, reales Modell. Ob die Innenstadt, das Seeufer oder die einzelnen Räume der Gebäude – alles wurde komplett per Hand angefertigt und anschließend in die Grafik-Engine von *Trüberbrook* übertragen. Dadurch ergibt sich nicht nur ein ganz besonderer Look, sondern es entsteht auch ein angenehmer Tiefeneffekt. Dazu noch die passenden, leicht schlaksig wirkenden Charaktere und schon gehört *Trüberbrook* zu den optischen Highlights des Genres. Wer natürlich eher auf realistische Grafik steht, der kann dem Ganzen eventuell nicht so viel abgewinnen.

Teils einfache, teils sehr frustrierende Rätsel

Die unterschiedlichen Rätsel sind neben der Geschichte natürlich das A und O eines guten Point&Click-Adventures. Leider zeigt *Trüberbrook* genau hier Schwächen. Während die Lösung für die meisten Rätsel durchaus durch logisches Denken gefunden werden kann und die Rätsel das eine oder andere Mal deutlich zu einfach ausfallen, sind andere Knobeleien oftmals nur durch bloßes Rumprobieren lösbar. Hinzu kommt, dass einige Interaktionsobjekte erst dann freigeschaltet werden, wenn ihr bestimmte Stellen der Geschichte erreicht oder spezielle Informationen erhalten habt. So war uns beispielsweise recht früh klar, dass wir mit Glühwürmchen Licht ins Dunkel bringen können, durften aber nie mit ihnen interagieren. Erst als wir ein passendes Glas fanden, konnten wir die leuchtenden Tierchen überhaupt anklicken. So etwas kann schnell frustrierend werden. Wir fanden uns während des Spiels mindestens zweimal in der Situation, dass wir einfach nur alle bisherigen Orte abgelaufen sind und sämtliche Hotspots mehr oder weniger planlos angeklickt haben, weil wir nicht mehr weiter wussten. Außerdem gibt es auch Interaktionsstellen, die offenbar von Anfang bis Ende keinerlei Nutzen aufweisen. An einigen Stellen könnten die Rätsel daher durchaus ein paar mehr Hinweise vertragen.

Geschichte mit viel Humor

Zur Geschichte von *Trüberbrook* wollen wir euch an dieser Stelle nicht mehr erzählen, um keine Story-Spoiler zu verraten. Was wir aber noch einmal herausstellen wollen, ist der Humor, mit dem die Macher von btf ihre Geschichte erzählen. Dazu gehören nicht nur die offensichtlichen Scherze (der Massagestab) oder kuriose Namen (wie der energievolle Space-Stein), sondern auch versteckte Anspielungen an die Popkultur. So finden aufmerksame Spieler beispielsweise eine Hommage an *Saber Rider* und seine Starsheriffs genauso wie kleinere Fingerzeige in Richtung bekannter Mystery-Serien wie *Twin Peaks*, *Akte X* oder *Stranger Things*. Selbst *Star Trek* wird an einigen Stellen dezent eingeflochten. Am Ende zieht dann aber wieder etwas mehr Ernsthaftigkeit ein. Schließlich muss Tannhauser nicht weniger als die Welt vor ihrer totalen Zerstörung bewahren, was aber weit weniger spektakulär und pompös vonstattengeht, als es zunächst klingt. ❑

MEINE MEINUNG

Philipp Sattler



„Liebevoll gestaltet, aber mit spielerischen Schwächen“

Trüberbrook kann mit liebevoller Optik, einer schönen Geschichte und skurrilen Charakteren glänzen. Die Rätsel, der wichtigste Part eines Point&Click-Adventures, haben aber einige Schwächen. Der Schwierigkeitsgrad ist nicht wirklich ausgewogen und an einigen Stellen kann es schnell frustrierend werden. Erfahrene Adventure-Spieler, die mit den Rätseln kaum Probleme haben, werden sich hingegen über die recht kurze Spielzeit beklagen. Wo Anfänger mit viel Knobelei vielleicht acht bis zehn Stunden brauchen werden, sind Rätselprofis schon nach weniger als fünf Stunden am Ziel angelangt. Dennoch habe ich bis auf wenige Ausnahmen Spaß in *Trüberbrook* gehabt, was auch an erstklassigen Synchronsprechern wie Nora Tschirner oder Jan Böhmermann liegt. Sie hauchen den Figuren Leben ein und runden damit die zweifellos gute Geschichte ab. Leider fühlt sich das ganze dennoch wie eine verschenkte Chance an. Denn viele Charaktere hätten deutlich mehr Potenzial gehabt und an einigen Stellen sind gute Story-Plots liegen gelassen worden. Ob hier der Zeitdruck für das kleine Entwicklerstudio zu groß wurde oder welche Gründe sonst dahinter stecken, darüber lässt sich nur spekulieren – schade ist's aber in jedem Fall.

PRO UND CONTRA

- ➕ Spannende Geschichte
- ➕ Wunderschöne Handlungsorte
- ➕ Einfacher Einstieg
- ➕ Liebenswerte Charaktere
- ➕ Gute Vertonung
- ➖ Teilweise frustrierende, teilweise zu simple Rätsel
- ➖ Sehr kurze Spielzeit
- ➖ Einige Orte oder Charaktere bleiben ohne Funktion
- ➖ Viel Herumgelaufe nötig

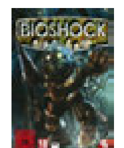


DER EINKAUFSFÜHRER

Wir präsentieren euch an dieser Stelle Titel, die die Redaktion jedem Spieler ans Herz legt – völlig unabhängig von Wertung, Preis oder Alter!

Ego-Shooter (Einzelspieler)

In die Kategorie Einzelspieler-Shooter fallen Titel, die sich mehr über Story, Atmosphäre und Charaktere definieren als über einen ausgefeilten Mehrspieler-Part.



Bioshock & Bioshock Infinite

In den Tiefen des Ozeans erforscht ihr die finstere Stadt Rapture – ein Erlebnis von unerreichter Atmosphäre! Der dritte Teil der Reihe, *Bioshock Infinite*, ist ähnlich überzeugend und glänzt mit einer fantastischen Story.

Getestet in Ausgabe: 10/07
Publisher: 2K Games



Borderlands 2

Das knallbunte Ballerfest auf dem abgedrehten Planeten Pandora unterhält mit bergeweise coolen Waffen, abwechslungsreichen Nebenquests und einem schrägen Sinn für Humor. Auch im Koop-Modus ein Knüller!

Getestet in Ausgabe: 10/12
Publisher: 2K Games



CoD: Modern Warfare Remastered

Adrenalin pur in einer kurzen, aber intensiven Kampagne. Die bombastische Inszenierung tröstet über schwache KI und fehlende spielerische Freiheit hinweg. Die hübsche Grafik der Neuveröffentlichung kann sich sehen lassen!

Getestet in Ausgabe: 01/08 (Original)
Publisher: Activision



Doom

Die alte Schule ist wieder da! Id Software vermischt bekannte Gameplay-Elemente aus den ersten beiden Teilen mit einer modernen Shooter-Mechanik. Das Ergebnis: Die einen lieben es, die anderen finden es etwas altbacken.

Getestet in Ausgabe: 04/16
Publisher: Bethesda



Wolfenstein 2: The New Colossus

Die Fortsetzung knüpft an das an, was den ersten Teil ausgezeichnet hat, und setzt überall noch einen drauf; Gameplay, Handlung und Technik können sich allesamt sehen lassen. Ein moderner Shooter-Klassiker!

Getestet in Ausgabe: 12/17
Publisher: Bethesda



Bulletstorm: Full Clip Edition

Kompromisslose Action der Sonderklasse: Wer keine tiefgründige Geschichte, tiefgründigen Emotionen oder sonstige Kinkerlitzchen braucht, sondern einfach nur genial ballern will, ist bei dieser Action-Orgie genau richtig.

Getestet in Ausgabe: 05/17
Publisher: Bethesda

Ego-Shooter (Mehrspieler)

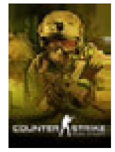
In dieser Rubrik stellen wir euch die besten Team-Shooter vor. Von epischen Materialschlachten bis zu taktischen Gefechten in Fünfergruppen ist hier einiges vertreten.



Battlefield 1

Hervorragend inszenierter Multiplayer auf riesigen Karten mit einer Vielzahl an Waffen, Fahrzeugen und taktischen Optionen. Ein ausgefuchstes Belohnungssystem motiviert, bombastische Grafik und exzellenter Sound verzaubern.

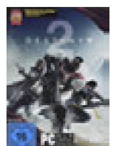
Getestet in Ausgabe: 11/16
Publisher: Electronic Arts



Counter-Strike: Global Offensive

Die aktuellste Version des zeitlosen Taktik-Shooters erhebt Teamarbeit und schnelle Reflexe zum wichtigsten Gut. Zwei Teams, eine Bombe – dieses Spielprinzip ist immer noch genial. Vor allem für Wettkampfspieler gibt's keine Alternative.

Getestet in Ausgabe: 10/12
Publisher: Valve



Destiny 2

Auf der Jagd nach buntem Loot geht ihr in einer Gruppe von vier bis sechs Spielern auf Raids und bewältigt Events – oder aber ihr versucht euch im PvP-Modus. Großartiges Gunplay und viele Nebenaktivitäten im Endgame motivieren.

Getestet in Ausgabe: 12/17
Publisher: Activision



Overwatch

Wer auf der Suche nach einem sehr guten und einsteigerfreundlichen Mehrspieler-Shooter ist, liegt hier goldrichtig! Blizzard bietet aber auch Genreprofis dank 27 Helden viel spielerische Abwechslung. Nur eine Solokampagne fehlt.

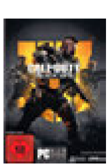
Getestet in Ausgabe: 07/16
Publisher: Blizzard Entertainment



Team Fortress 2

Pfiffig, bunt, spektakulär – Valves Free2Play-Shooter bietet auf Dauer motivierende Onlinegefechte zum Nulltarif. Das perfekt funktionierende Klassensystem und der skurrile Spielwitz sorgen für kurzweilige Unterhaltung.

Getestet in Ausgabe: 12/07
Publisher: Valve



Call of Duty: Black Ops 4

Unser Haus-und-Hof-Finne Matti war beim Testen ganz aus dem Häuschen und sprach vom „besten *Call of Duty* seit Jahren". Recht hat er, der lustige Nordmann, denn in Sachen Multiplayer wird hier höchste Qualität serviert.

Getestet in Ausgabe: 11/18
Publisher: Activision

Rollenspiele

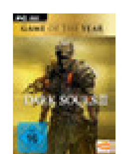
Ihr tüftelt für euer Leben gerne über Charakterbögen und möchtet am liebsten stundenlang in glaubhaften Spielwelten versinken? Dann ist dies euer Genre!



Assassin's Creed: Origins

Traumhaft schöner Ägyptenurlaub, in dem ihr nicht nur die herausragende Atmosphäre genießt, sondern auch einen motivierenden Mix aus Schleichen, Klettern und Kämpfen erlebt. RPG-Elemente frischen die altbekannte Serie auf.

Getestet in Ausgabe: 12/17
Publisher: Ubisoft



Dark Souls 3

Taktische Actionkämpfe für Frustresistente in einer düsteren, unglaublich atmosphärischen Fantasywelt. Dank hohen Wiederspielwertes und innovativer Mehrspielerfeatures eine Empfehlung für alle geduldigen Rollenspielfans.

Getestet in Ausgabe: 05/16
Publisher: Bandai Namco



Deus Ex: Mankind Divided

In einer faszinierenden Cyberpunkwelt mit grandiosen Levels erwarten euch mannigfaltige Lösungsmöglichkeiten für jeden Spielertyp. Ähnlich gut wie der Vorgänger *Human Revolution*.

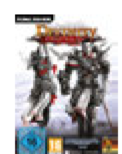
Getestet in Ausgabe: 09/16
Publisher: Square Enix



Diablo 3: Reaper of Souls

Das Add-on macht *Diablo 3* zu dem Spiel, das es von Anfang an hätte sein sollen. Der Abenteuermodus hält die Beutehatz frisch und das überarbeitete Itemsystem Loot 2.0 sorgt für Unterhaltung. Ein Offline-Modus fehlt aber.

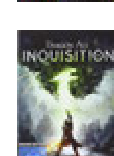
Getestet in Ausgabe: 05/14
Publisher: Blizzard Entertainment



Divinity: Original Sin 2

Unglaubliche spielerische Freiheit, klasse geschriebene Origin-Charaktere und herausfordernde taktische Rundenkämpfe machen das Spiel zu einem der besten im Bereich der isometrischen Rollenspiele seit *Baldur's Gate 2*.

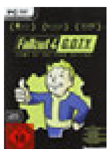
Getestet in Ausgabe: 11/17
Publisher: Larian Studios



Dragon Age: Inquisition

Gewaltiges Fantasy-Epos mit feinster Grafik, spannenden Aufträgen und spektakulären, taktisch herausfordernden Drachenkämpfen. Die riesigen Gebiete laden zum Erkunden ein. Der erste Teil *Origins* ist aber auch super!

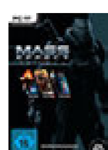
Getestet in Ausgabe: 12/14
Publisher: Electronic Arts



Fallout 4: Game of the Year Edition

Eine toll designte Endzeitwelt, in der ihr frei agiert und überall auf neue Orte stoßt. Im Vergleich zu den Vorgängern mit starkem Anteil an Action, der zulasten der RPG-Elemente geht. Magere Story, aber eine tolle (Crafting-)Sandbox.

Getestet in Ausgabe: 12/15
Publisher: Bethesda



Mass Effect Trilogy

Das Gesamtpaket enthält alle drei Teile von Biowares epischer Sci-Fi-Trilogie und bietet Action, brillante Charaktere sowie eine Story voll moralischer Entscheidungen. Obacht: In der *Trilogy*-Edition fehlen einige hochwertige DLCs!

Getestet in Ausgabe: 04/12 (*Mass Effect 3*)
Publisher: Electronic Arts



Path of Exile

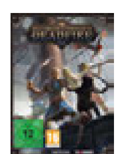
Ein herrlicher *Diablo*-Klon mit einem einzigartigen Skillsystem, mit dem man seine Charaktere ohne klassenabhängige Talentbäume entwickeln kann. Das Beste daran: Es kostet keinen Cent, alle Inhalte sind zu 100 % Free2Play.

Getestet in Ausgabe: 12/13
Publisher: Grinding Gear Games

Enderal: Forgotten Stories

Obwohl *Enderal* im Grunde eine Mod ist, wurde die kostenlose Total Conversion zu *Skyrim* von vielen Fachmagazinen wie ein Vollpreisspiel behandelt – auch von uns. Kein Wunder: *Enderal* bietet Rollenspielern dutzende Stunden in einer eigenständigen Fantasy-Welt und begeistert dabei nicht nur mit riesigem Umfang, sondern auch mit einer anspruchsvollen Geschichte, deutscher Vollvertonung und einer schicken Präsentation. Nun ist mit *Forgotten Stories* sogar eine Erweiterung erschienen, die zwei neue Klassentypen, frische Quests, überarbeitete Spielmechaniken und technische Verbesserungen hinzufügt. Außerdem wurde *Enderal* über Steam veröffentlicht: Wenn ihr *Skyrim* in eurem Steam-Account besitzt (eine Installation ist nicht nötig!), könnt ihr *Enderal* wie jedes andere Spiel komfortabel herunterladen. **Felix Schütz**





Pillars of Eternity 2: Deadfire

Isometrische Taktikkämpfe, tolle Dialoge und Aufträge mit Entscheidungsmöglichkeiten zeichnen dieses Spiel in der Tradition der Reihe *Baldur's Gate* aus. Anders als im Vorgänger seid ihr diesmal Pirat und segelt durch die Welt.

Getestet in Ausgabe: 06/18
Publisher: Paradox Interactive



The Elder Scrolls 5: Skyrim

Das nordische Heldenepos lässt euch alle Freiheiten bei der Erkundung einer atmosphärischen Fantasywelt. Der Umfang ist mit rund 200 Stunden gewaltig. Der Total-Conversion-Mod *Enderal* ist übrigens auch klasse!

Getestet in Ausgabe: 12/11
Publisher: Bethesda



The Witcher 3: Wild Hunt – GotY Edition

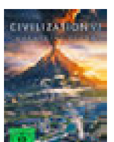
Das Finale der Geralt-Saga führt euch in eine riesige Welt, ergänzt um die beiden Add-ons *Hearts of Stone* und *Blood and Wine*. Gut 200 Stunden RPG-Unterhaltung mit spannenden Geschichten, Entscheidungen und brillanter Grafik!

Getestet in Ausgabe: 06/15 (Hauptspiel)
Publisher: Bandai Namco

Strategiespiele



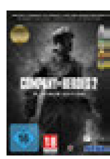
Spieltiefe, fesselnde Missionen und eine gute Präsentation sind hier Pflicht. Ein guter Mehrspielerteil ebenfalls. Diese Spiele können wir jedem Taktiker empfehlen.



Civilization 6: Gathering Storm

Ihr begleitet ein Volk von der Staatsgründung bis in die Zukunft. Mit dem zweiten Add-on erreicht das Spiel seinen Höhepunkt und eine Feature-Vielfalt, wie man sie im Rundenstrategie-Genre kaum ein zweites Mal findet.

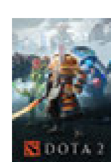
Getestet in Ausgabe: 03/19
Publisher: 2K Games



Company of Heroes 2

Das Ostfrontszenario zur Zeit des Zweiten Weltkriegs stellt *Company of Heroes 2* mit ungeahnter Intensität dar. Hinzu kommen ein kluges Deckungssystem und ein fordernder Mehrspielerteil. Tipp: Der Vorgänger ist ebenfalls klasse.

Getestet in Ausgabe: 07/13
Publisher: THQ



Dota 2

Zehn Spieler, zwei Teams, ein zeitloses Spielprinzip und eines der fairsten Free2Play-Systeme: *Dota 2* fesselt dank großer Heldenauswahl und hohen taktischen Anspruches weit über 100 Stunden lang! Die beste Alternative: *League of Legends*.

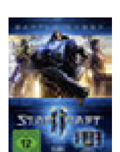
Getestet in Ausgabe: -/-
Publisher: Valve



Shadow Tactics: Blades of Shogum

Forderndes Ninja-Schleichspiel nach *Commandos*-Muster. Im feudalen Japan schaltet ihr schlaue KI-Gegner aus und wurstelt euch mit einem fünfköpfigen Expertenteam durch die 20 Stunden lange Kampagne. Im Genre aktuell alternativlos.

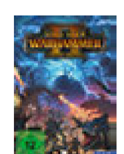
Getestet in Ausgabe: 12/16
Publisher: Daedalic Entertainment



Starcraft 2: Die komplette Trilogie

Tolle Cutscenes und abwechslungsreiche Missionen machen die *Starcraft 2*-Trilogie zu einer spannenden Erfahrung. Dazu gibt es einen starken Editor, Herausforderungsmissionen und einen brillanten, fairen Mehrspielermodus.

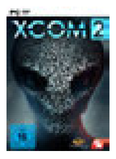
Getestet in Ausgabe: 09/10 (Hauptspiel)
Publisher: Blizzard Entertainment



Total War: Warhammer 2

Ein Mix aus Runden- und Echtzeitstrategie, der mit seiner wuchtigen Schlachteninszenierung und dem toll umgesetzten Fantasy-Szenario überzeugt. Allerdings war auch der direkte Vorgänger richtig gut.

Getestet in Ausgabe: 11/17
Publisher: Sega



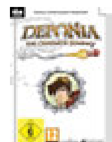
XCOM 2

Der Nachfolger des Taktikspiels spricht Fans der Serie wie auch Neueinsteiger an – mit spannenden Rundenkämpfen gegen Massen von Aliens. In Verbindung mit dem komplexen Basismanagement eine süchtig machende Mischung!

Getestet in Ausgabe: 03/16
Publisher: 2K Games

Adventures

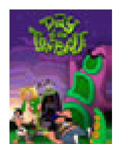
Kluge Rätsel, interessante Charaktere und eine gute Geschichte – dies sind Werte, die ein Adventure zeitlos machen. Hier findet ihr die besten Vertreter!



Deponia: The Complete Journey

Der Spieler hilft Erfinder Rufus, den Müllplaneten Deponia zusammen mit seiner Angebeteten Goal zu verlassen. Dabei löst er anspruchsvolle Rätsel und lauscht Rufus' fiesen Kommentaren. Teil 4, *Doomsday*, ist ähnlich gut.

Getestet in Ausgabe: 11/13
Publisher: Daedalic Entertainment



Day of the Tentacle Remastered

Der witzige Kultklassiker um eine bekloppte Zeitreisegeschichte lässt sich in Originalgrafik oder HD-Look erleben. Mit abgefahrenen Rätselketten und ikonischen Charakteren ist das kurze Adventure für jeden Genrefan Pflicht.

Getestet in Ausgabe: 04/16
Publisher: Double Fine



Life is Strange

Eine emotionale Reise durch die Welt eines übernatürlich begabten Teenagers. Die Zeitreisestory mit ihren harten Entscheidungsmomenten lässt manches Defizit vergessen. Auch gut: das Prequel *Before the Storm*.

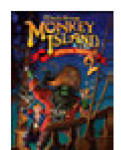
Getestet in Ausgabe: 12/15
Publisher: Square Enix



The Book of Unwritten Tales

Charmante Fantasy-Comedy, die moderne Computerspielklischees genüsslich durch den Kakao zieht. Grafik, Sound und Sprachwitz sind spitze und das Rätseldesign ist fair. Der Nachfolger agiert auf ähnlichem Niveau.

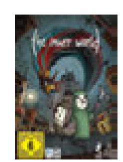
Getestet in Ausgabe: 06/09
Publisher: Crimson Cow



Monkey Island 2: Special Edition

Das HD-Remake glänzt mit den gleichen Stärken wie das urkomische Original aus dem Jahr 1991: Spritzige Dialoge, einfallsreiche Rätsel, abgedrehte Charaktere und eine lustige Piratengeschichte ergeben einen zeitlosen Klassiker.

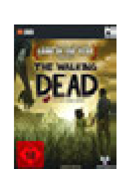
Getestet in Ausgabe: 08/10
Publisher: LucasArts



The Inner World

Das Adventure-Debüt des deutschen Studios Fizbin liefert eine charmant erzählte Geschichte und schräge Rätsel. Die bildhübsche, fantasievolle Fortsetzung der Geschichte um die Flötenwesen kam auf 86 Punkte.

Getestet in Ausgabe: 08/13
Publisher: Headup Games



The Walking Dead

Brillant erzähltes Horrormärchen mit glaubwürdigen Charakteren, schwermütiger Geschichte und bewegenden Szenen. Spielerisch wird nur Magerkost geboten, doch atmosphärisch bleibt diese Zombie-Apokalypse unvergessen.

Getestet in Ausgabe: 01/13
Publisher: Telltale Games

Dune 2 Legacy

Seitdem der Regisseur Denis Villeneuve (*Arrival*, *Sicario*) an seiner starbesetzten Neuverfilmung von *Dune: Der Wüstenplanet* werkelt, erreichen uns immer wieder Kommentare und Zuschriften, in denen sich die Spieler auch eine zeitgemäße Neuauflage von *Dune 2: Battle for Arrakis* wünschen. Schließlich gilt Westwoods Kultspiel als Meilenstein der Echtzeitstrategie! Zwar wurde der Wunsch der Community bislang nicht erhört, doch immerhin haben sich einige Fans dafür den Klassiker von 1992 zur Brust genommen und in verschiedenen Neuauflagen für moderne Systeme fit gemacht. Eine dieser überarbeiteten Fassungen trägt den Titel *Dune Legacy* und ist die ideale Möglichkeit, um die Wüstenschlachten um das sagenumwobene Spice zum ersten Mal zu erleben oder alte Erinnerungen aufzufrischen: Die Neuauflage bietet neben hohen Auflösungen auch ein verbessertes Interface, unter anderem könnt ihr nun wie in *Command & Conquer* mehrere Einheiten per Rahmen selektieren und eure Truppen per Rechtsklick befehligen, außerdem gibt es Sammelpunkte für Fabriken und ihr könnt mehrere Gebäude nacheinander in Auftrag geben. Inhaltlich werden neben allen drei Originalkampagnen für Atreides, Ordos und Harkonnen auch Multiplayerunterstützung, Skirmish und ein vollwertiger Karteneditor geboten. Zur Installation ladet ihr euch den kleinen Installer von der offiziellen Seite http://dunelegacy.sourceforge.net herunter. Dazu benötigt ihr die Originaldateien von *Dune 2,* die ihr kostenlos auf www.abandonia.com bekommt. **Felix Schütz**



Rennspiele

Gute Rennspiele ziehen den Fahrer mit perfekter Streckenführung, realistischem Fahrverhalten, einer guten Auswahl an Wagen und feiner Grafik in ihren Bann.



Dirt Rally

Die Rallye-Simulation ist knackig schwer und bieder präsentiert, aber das überragende Fahrgefühl lässt selbst Profiraser ins Schwärmen geraten. Ideal für alle, die gerne jede Bodenwelle der Kurse auswendig lernen.

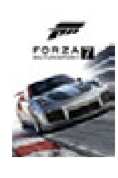
Getestet in Ausgabe: 01/16
Publisher: Codemasters



F1 2018

Noch einmal besser: Nachdem die Rennspielreihe schon im vergangenen Jahr zeigte, wie viel Fahrspaß in der Formel-1-Lizenz steckt, legt die 2018er-Edition durch Gameplay-Verbesserungen und neue Inhalte noch einen drauf.

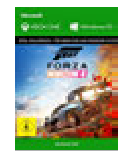
Getestet in Ausgabe: 09/18
Publisher: Codemasters



Forza Motorsport 7

In großartiger Optik und mit grandiosem Geschwindigkeitsgefühl am Steuer eines von 700 Autos über 32 Kurse brausen und dabei eine super Kampagne erleben – das geht nur in diesem Rennspiel ohne knallharten Simulationsanspruch.

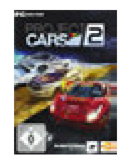
Getestet in Ausgabe: 11/17
Publisher: Microsoft



Forza Horizon 4

Wenn ein neues *Forza Horizon* erscheint, ist ihm ein Platz in dieser Liste quasi garantiert: Noch einmal besser als der geniale Vorgänger, führt an dieser Open-World-Racer-Referenz definitiv kein Weg vorbei.

Getestet in Ausgabe: 11/18
Publisher: Microsoft



Project Cars 2

Optimales Rennflair dank Spitzensound, ansprechender Grafik, großem Umfang und Top-Fahrverhalten. Aufgrund etlicher Einstellungsmöglichkeiten für Einsteiger wie Profis geeignet. Der Karrieremodus weist aber Schwächen auf.

Getestet in Ausgabe: 11/17
Publisher: Bandai Namco

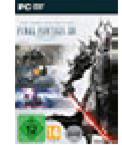
Shadow Complex Remastered

Obwohl es auf dem PC nicht gerade an hochklassigen Metroidvanias mangelt, hätte dieses mehr Aufmerksamkeit verdient. Denn auf der Xbox 360 war *Shadow Complex* vor zehn Jahren ein absoluter Abräumer! Leider ließ die PC-Umsetzung viel zu lange auf sich warten, 2015 war das Interesse der Spieler vergleichsweise gering. Trotzdem solltet ihr das Action-Adventure unbedingt nachholen, denn es macht auch heute noch eine gute Figur. Euch erwartet ein fünf- bis zehnstündiger 2,5D-Plattformer, der sich stark an Nintendos *Metroid*-Serie orientiert: Ihr erforscht eine weitläufige, clever verzweigte Spielwelt, sammelt jede Menge Upgrades, mit denen ihr neue Wege und Secrets freischaltet, und setzt euch mit verschiedenen Knarren gegen eine paramilitärische Geheimorganisation zur Wehr. Die Steuerung ist anfangs ein bisschen hakelig, doch das gleichen die hübsche Inszenierung und das motivierend umgesetzte Metroidvania-Konzept locker wieder aus. Die Remaster-Version kostet 15 Euro und bietet neben einer etwas hübscheren Grafik auch eine ordentliche Maus-Tastatur-Unterstützung. **Felix Schütz**



Online-Rollenspiele

Eine umfangreiche Welt und viele Möglichkeiten, zusammen zu spielen, sind die Grundvoraussetzung, um in dieser Liste einen Platz für die Ewigkeit zu ergattern.



Final Fantasy XIV: Complete Edition

Das Gesamtpaket zum Japan-MMORPG bietet über 100 Stunden Spielspaß für kleines Geld. Egal ob ihr die Story allein verfolgt oder in der Gruppe Dungeons leer räumt: *FF*-Fans fühlen sich in dieser Welt bestens aufgehoben.

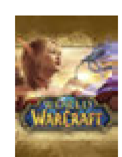
Getestet in Ausgabe: 08/17
Publisher: Square Enix



Guild Wars 2

Das volle MMORPG-Paket ohne Monatsgebühren: *Guild Wars 2* beeindruckt mit starker Technik, innovativen Quest- und Kampfmechaniken sowie herausfordernden PvP-Schlachten. Eine spannende Story gibt es obendrauf.

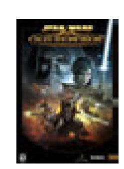
Getestet in Ausgabe: 10/12
Publisher: Ncsoft



World of Warcraft

Liebt es oder hasst es, aber *WoW* ist wohl das erfolgreichste Online-RPG aller Zeiten. Die riesige Spielwelt, ein genialer PvE-Content und regelmäßige Neuerungen fesseln täglich Millionen weltweit vor den Monitor.

Getestet in Ausgabe: 02/05
Publisher: Blizzard Entertainment



Star Wars: The Old Republic

Das atmosphärisch dichte Free2Play-MMORPG begeistert trotz fehlender Endgame-Inhalte *Star Wars*-Fans und Neueinsteiger im Genre. Coole Zwischensequenzen und die tolle Vollvertonung spinnen die spannende Handlung weiter.

Getestet in Ausgabe: 01/12
Publisher: Electronic Arts

Action

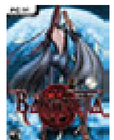
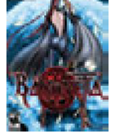
Vom Third-Person-Shooter über Schleichspiele bis zum Action-Adventure findet ihr in dieser Rubrik die überzeugendsten Titel. Das Alter des Spiels ist dabei völlig egal.



Batman: Arkham City

Die Gefängnisstadt Arkham City dient als frei erkundbarer Schauplatz für Batmans Kampf gegen Superschurken. Der Gameplay-Mix ist prima spielbar und genial inszeniert. Tipp: erst den Vorgänger *Arkham Asylum* spielen.

Getestet in Ausgabe: 01/12
Publisher: Warner Bros. Interactive

Bayonetta

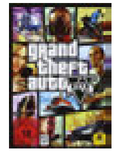
Typisch japanisches Actionfeuerwerk mit einem famosen Nahkampfsystem: Wer sich an der zuweilen konfusen Story nicht stört, bekommt ein klasse inszeniertes Kombofest mit Gamepad-Pflicht. Die Quick-Time-Events nerven aber.

Getestet in Ausgabe: 05/17
Publisher: Sega

Dishonored: Die Maske des Zorns

Als Meuchelmörder erkundet ihr die fremdartige Steampunk-Stadt Dunwall, zum Leben erweckt durch einen einzigartigen Grafikstil. Der Nachfolger bietet mehr vom guten Spielprinzip mit toll gestalteten Levels.

Getestet in Ausgabe: 11/12
Publisher: Bethesda



Grand Theft Auto 5

Die meisterhafte Mischung aus hoher Erzählkunst und beispielloser Open-World-Freiheit begeistert mit abgefahrenen Charakteren, fantastischen Shoot-outs und aberwitzigen Autoverfolgungsjagden. Plus Online-Modus!

Getestet in Ausgabe: 05/15
Publisher: Rockstar Games



Hellblade: Senua's Sacrifice

Als psychisch labile Kriegerin steigt ihr in eine mittelalterliche Hölle hinab, kämpft aus der Third-Person-Perspektive gegen Gegner und löst Umgebungsrätsel. Unbedingt mit Kopfhörern spielen, denn das Sounddesign ist der Hammer!

Getestet in Ausgabe: 09/17
Publisher: Ninja Theory



Hitman: The Complete First Season

Als glatzköpfiger Auftragskiller stehen euch in den weiträumigen Levels zahlreiche Wege offen, die zu beseitigenden Zielpersonen aus dem Weg zu räumen. Aber Vorsicht: Das Ende der Story enttäuscht und vertröstet auf Staffel 2!

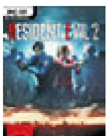
Getestet in Ausgabe: 12/16
Publisher: Square Enix



Hollow Knight

Ein wunderschönes, hervorragend spielbares Metroidvania, das mit riesigem Umfang glänzt und auch Profis durch seinen knackigen Schwierigkeitsgrad fordert. Die Erzählweise erinnert zudem stark an *Dark Souls*.

Getestet in Ausgabe: 04/17
Publisher: Team Cherry



Resident Evil 2 Remake

Mehr als 20 Jahre nach dem Original gelingt es Capcom auf beeindruckende Weise, einen Klassiker des Horror-Genres wiederauferstehen zu lassen. Das Remake schafft die perfekte Balance zwischen Oldschool und Moderne.

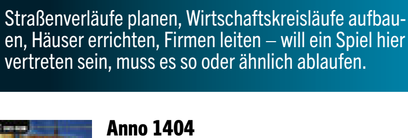
Getestet in Ausgabe: 03/19
Publisher: Capcom



Shadow of the Tomb Raider

Noch schöner, noch abwechslungsreicher, noch besser und so gestaltet, dass jeder es spielen kann, wie er es bevorzugt: Laras aktuelles Abenteuer lässt sogar den sehr guten direkten Vorgänger im Vergleich alt aussehen.

Getestet in Ausgabe: 10/18
Publisher: Square Enix



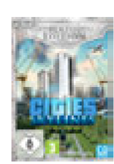
Aufbauspiele/Simulationen

Straßenverläufe planen, Wirtschaftskreisläufe aufbauen, Häuser errichten, Firmen leiten – will ein Spiel hier vertreten sein, muss es so oder ähnlich ablaufen.

Anno 1404

Im Nahen Osten besiedelt ihr gemütlich Inseln, stellt Waren her und achtet auf die Wünsche eurer Bürger. *Anno 1404* macht vieles richtig! Der exzellente Nachfolger *2070* spielt in einem futuristischen Szenario.

Getestet in Ausgabe: 08/09
Publisher: Ubisoft



Cities: Skylines

Als Bürgermeister errichtet ihr auf riesigen Karten eure Traumstadt. Dabei werden Aspekte wie Verkehr, Müll, Kriminalität und Wasserverbrauch realistisch simuliert. Das lässt sich toll steuern und unterstützt massig Mods.

Getestet in Ausgabe: 04/15
Publisher: Paradox Interactive



Die Sims 3

Süchtig machende Simulation des Lebens: Führt euren Sim durch die Tücken des Alltags, meistert Job, Liebe und andere Herausforderungen. Etliche Add-ons erweitern den Spielumfang beträchtlich, sind aber auch sehr teuer.

Getestet in Ausgabe: 07/09
Publisher: Electronic Arts



Planet Coaster

Ein famoser Baukasten, in dem man der eigenen Kreativität beim Gestalten von Achterbahnen freien Lauf lassen kann. Die herrliche Aufmachung im *Theme Park*-Stil lässt Schwächen beim Wirtschaftsmanagement vergessen.

Getestet in Ausgabe: 12/16
Publisher: Frontier Developments



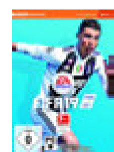
Two Point Hospital

Wie viel Spaß kann es machen, ein Krankenhaus zu managen? Sehr viel, wie diese Aufbau-Sim der Entwickler von *Theme Hospital* beweist! Abwechslungsreich, herausfordernd und sowohl für Anfänger als auch Profis geeignet!

Getestet in Ausgabe: 10/18
Publisher: Sega

Sportspiele

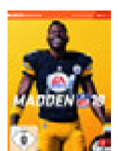
Um es in diese Kategorie zu schaffen, muss ein Spiel genau die richtige Balance zwischen professioneller Darstellung des Sports und Einsteigerfreundlichkeit bieten.



FIFA 19

Wie es für die Serie und Sportspiele üblich ist, macht *FIFA 19* im Vergleich zum Vorgänger keine riesigen Schritte nach vorne. Allerdings wurde mal wieder an den richtigen Schrauben gedreht und im Detail sinnvoll verbessert.

Getestet in Ausgabe: 11/18
Publisher: Electronic Arts



Madden NFL 19

Gut, über den schmalzigen, peinlich präsentierten und schlicht unnötigen Story-Modus muss man hinwegsehen. Ansonsten aber optimiert *Madden* auch in der 2018er-Ausgabe das Gameplay wieder mal konsequent.

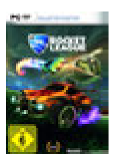
Getestet in Ausgabe: 09/18
Publisher: Electronic Arts



PES 2018

Eine grandiose, realistische Simulation. Das Spielgefühl ist unvergleichlich, das hohe Niveau der Vorjahresversion wird gehalten. Endlich: Die PC-Technik ist dieses Mal mit den Konsolenversionen auf einem Niveau. Wurde auch Zeit!

Getestet in Ausgabe: 10/17
Publisher: Konami



Rocket League

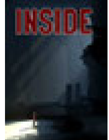
Statt mit den Füßen drescht ihr den Ball mit Spielzeugautos Richtung gegnerisches Tor. Bis zu acht Spieler beteiligen sich an spaßigen, leicht chaotischen Partien, die dank fairem Balancing und guter Lernkurve nie öde werden.

Getestet in Ausgabe: 09/15
Publisher: Psyonix



Special Interest

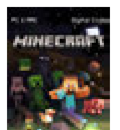
Welches Genre ist's denn nun? Es gibt Spiele, die sind absolut empfehlenswert, lassen sich aber nur sehr schwer einordnen. Dafür existiert diese Nischentitel-Rubrik.



Inside

Atmosphärisches Knobelspiel, bei dem ihr einen Jungen durch eine verstörende Welt steuert. Der künstlerische Anspruch wird von dem super Sound unterstrichen. Spielerisch punktet *Inside* mit tollen Physikrätseln, ist aber sehr kurz.

Getestet in Ausgabe: 08/16
Publisher: Playdead



Minecraft

In riesigen, zufällig generierten Pixelwelten sind euch nur durch eure eigene Fantasie Grenzen gesetzt: Ihr baut Rohstoffe in Klötzchenform ab, stellt Werkzeuge her und verleiht eurer Kreativität in Form von Bauwerken Ausdruck!

Getestet in Ausgabe: 01/12
Publisher: Microsoft



Portal 2

Ein zweites Mal knobelt ihr euch mit der Portalkanone durch eine unterirdische Laboranlage und schießt euch selbst Ein- und Ausgänge. Brillant! Den famosen Vorgänger sollte man aber auch nicht verpassen.

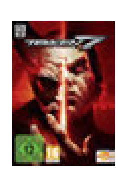
Getestet in Ausgabe: 05/11
Publisher: Valve



Rayman Legends

Brillantes 2D-Hüpfspiel in fantastischer Zeichentrickgrafik. Die hervorragend designten Levels wimmeln von großartigen Ideen und spielen sich spritzig. Vier-Spieler-Koop und 40 Levels aus dem Vorgänger *Origins* inklusive!

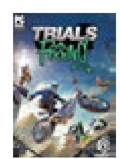
Getestet in Ausgabe: 10/13
Publisher: Ubisoft



Tekken 7

Exzellentes Prügelspiel mit hervorragender Steuerung und hochkomplexem Kampfsystem. Wer sich nicht von der abgefahrenen Japan-Thematik abschrecken lässt, bekommt hier einen würdigen Thronerben der *Street Fighter*-Serie.

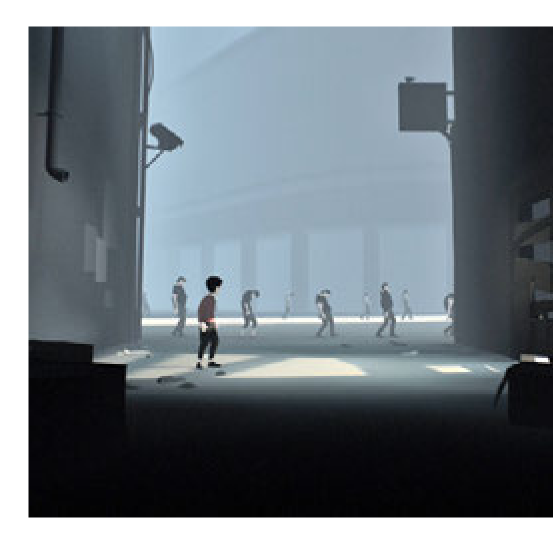
Getestet in Ausgabe: 07/17
Publisher: Bandai Namco



Trials Rising

Das süchtig machende Motorrad-Stuntspiel glänzt mit über 100 fantasievollen Strecken. Die kniffligen Geschicklichkeitseinlagen lassen dank eingängiger Gamepad-Steuerung auch nach etlichen Fehlschlägen keinen Frust aufkommen.

Getestet in Ausgabe: 04/19
Publisher: Ubisoft



Dawn of Man

Schon mit *Planetside* hatte Madruga Works gezeigt, dass sich das kleine Indie-Team auf kompakte Aufbaustrategie versteht. Mit *Dawn of Man* ist ihm nun ein Überraschungserfolg gelungen, der tagelang auf Steam und GOG die Charts aufmischte. *Dawn of Man* präsentiert sich als Citybuilder-Survial-Mix und schlägt damit in eine ähnliche Kerbe wie der Indie-Hit *Banished*, fällt aber im Vergleich wesentlich simpler und verzeihender aus. Dafür hat *Dawn of Man* ein spannendes Setting zu bieten: Etwa 10.000 Jahre vor Christus ist es unser Job, einen kleinen Menschenstamm zu versorgen und ihn von der Steinzeit bis in die Eisenzeit zu begleiten. Dazu schicken wir unsere Männer, Frauen und Kinder an die Arbeit, sie müssen Fische fangen, Tiere jagen und Stöcke, Nüsse und Beeren sammeln. Mit der Zeit errichten wir Gebäude wie Werkstätten, Lagerhütten oder Kornspeicher und schalten neues Wissen frei. So lernt unser Volk etwa, Werkzeuge zu bauen, Fleisch durch Trocknung haltbar zu machen, Häute zu gerben, Tiere zu domestizieren und Kornfelder zu bestellen. Nach einer Weile werden wir auch von Jägern angegriffen, die unsere Dorfbewohner aber automatisch abwehren – das Kampfsystem ist völlig missglückt und nebensächlich. Dafür macht es viel Spaß, dem kleinen Dorf beim Wachsen zuzusehen, auch wenn geringer Anspruch und magerer Umfang zu wünschen übrig lassen – erfahrene Aufbau-Spieler haben nach ein paar Tagen nämlich alles gesehen. Immerhin: *Dawn of Man* kostet dafür auch nur 20 Euro. **Felix Schütz**



SO TESTEN WIR



PC-Games-Award Hervorragende Spiele erkennt ihr am PC-Games-Award. Ihn verleihen wir allen erstklassigen Spielen ab einer Spielspaßwertung von 9 Punkten.



Editors'-Choice-Award Diesen Award verleihen wir Spielen, die wir uneingeschränkt empfehlen können. Nach welchen Kriterien dies bestimmt wird, erfahrt ihr unten.

10, Meilensteine | Das Beste vom Besten. Diese Spiele setzen neue Maßstäbe in ihrem Feld und haben nur wenig Schwächen.

9, Hervorragend | Die besten Spiele des Jahres tummeln sich hier. Hohe Qualität sprechen Genre-Liebhaber und Neueinsteiger an.

8, Sehr Gut | Sehr gute Spiele mit ein paar Mankos sind in dieser Wertungsregion zu finden.

7, Gut | In diesen guten Spielen über die Stärken noch immer die vorhandenen Schwächen. Potential wird jedoch nicht immer ausgeschöpft.

6, Befriedigend | Hier halten sich Vor- und Nachteile die Waage. Für Fans aber sicher ein Blick wert.

5, Ausreichend | Spiele mit starken Schnitzern, denen man nur in Ausnahmefällen Zeit widmen sollte.

1-4, Mangelhaft | Grottige Gute-Laune-Zerstörer, bei denen zu viel im Argen liegt. Finger weg!

UNSER EMPFEHLUNGSSYSTEM:

- Die zehn PC-Games-Tester zeigen euch ihre Empfehlungen in elf Genres.
- Über Neuzugänge wird im Team diskutiert und demokratisch abgestimmt.
- Spiele im Einkaufsführer erhalten den PC-Games-Editors'-Choice-Award.
- Spieleperlen ohne Award stellen wir gesondert vor.

Der Simulator für Fortgeschrittene: *Project Cars* (2015).

BRANCHENRIESEN TEIL 11

Bandai Namco
Die Spielzeugexperten

Die Geschichte von Bandai und Namco startete getrennt. Was beide aber gemeinsam hatten: Sie begannen in den Fünfzigerjahren als Spielzeugfabrikanten in Tokio. Wir verraten euch, wie sie zu Videospielherstellern und -publishern wurden.

Von: Stephan Petersen & Sascha Lohmüller

Offenbar hatte Naoharu Yamashina genug von Wäsche. 1947 überredete er seinen Schwager, Besitzer einer Textilfabrik, sich in der Spielzeugindustrie zu beteiligen. Das Geschäft lief gut an und so folgte 1950 der nächste Schritt: die Gründung von Bandai. Das erste Spielzeug der Firma, ein Wasserball mit integrierter Glocke, litt noch unter Qualitätsproblemen und verkaufte sich nicht sonderlich gut. Doch das sollte sich ändern, unter anderem weil Yamashina künftig einen hohen Wert auf die Qualitätskontrolle legte und mit seinen Produkten eine große Zielgruppe erreichte. Bandai verkaufte vor allem Metallautos und -flugzeuge – und hatte damit großen Erfolg. Schon in den Fünfzigerjahren exportierte Bandai seine Produkte auf den nordamerikanischen Markt.

1963 sollte wegweisend für Bandai sein. Pünktlich zum Start der Anime-Fernsehserie *Astro Boy* brachte Bandai eine Spielzeugfigur des gleichnamigen Superhelden auf den Markt. Astro Boy war Bandais erstes Spielzeug, das auf einem Helden aus einem Manga beziehungsweise einer Fernsehserie basierte. Mit diesem Geschäftsmodell – qualitativ hochwertigen Spielzeugen zu bekannten Lizenzen – eroberten die Tokioter den japanischen Spielzeugmarkt und entwickelten sich bis in die Achtzigerjahre zur Nummer Eins in ihrem Land. Doch auch in anderen Bereichen lief es gut. So etwa mit Plastikmodellbausätzen, ebenfalls zu starken Lizenzen wie zum Beispiel *Star Wars*.

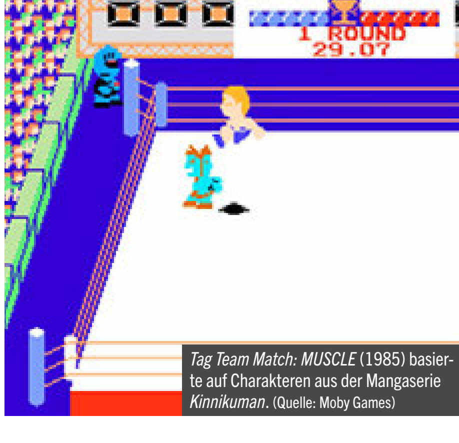
Wie viele andere Spielzeughersteller wagte Bandai 1977 den Sprung auf den Konsolenmarkt. Das Bandai TV Jack war eine typische Konsole seiner Zeit mit Sportspielen, die auf dem Spielprinzip von Ataris Hit *Pong* (1972) basierten. 1979 stoppte Bandai die Produktion seiner TV-Jack-Konsolenreihe und ging stattdessen eine Kooperation mit Mattel ein. Der US-amerikanische Spielzeuggigant plante mit seiner Konsole Intellivision, einen direkten Konkurrenten für Ataris 2600er auf den Markt zu bringen. Für Japan suchte Mattel einen Distributionspartner – und fand ihn in Bandai. Gleichzeitig brachte Bandai weiterhin eigene Hardware auf den Markt. Doch weder die Konsole Bandai Arcadia (1982) noch Bandais LCD-Spiele oder der Heimcomputer Bandai RX-78 hinterließen tiefe Spuren in der Videospielhistorie.

Anime + Spielzeug + Videospiel = ¥

Mehr Erfolg hatte Bandai als Publisher von Videospielen, insbe-



Namcos *Galaga* (1981) gehört zu den Kultspielen der Arcade-Ära. (Quelle: Moby Games)



Tag Team Match: MUSCLE (1985) basierte auf Charakteren aus der Mangaserie *Kinnikuman*. (Quelle: Moby Games)



Der erste Auftritt der hyperaktiven *Power Rangers* in einem Videospiel: *Mighty Morphin Power Rangers* (1994). (Quelle: Moby Games)



Die Story des Mecha-Spektakels *Super Robot Wars* erstreckt sich über ein riesiges Franchise aus Mangas, Animes und Videospielen. Hier im Bild: das japanexklusive *2nd Super Robot Wars Original Generation* (2012).

sondere für das NES. 1985 veröffentlichten die Japaner *Tag Team Match: MUSCLE* vom Entwicklungsstudio Tose. Das Wrestlingspiel basierte auf einem populären Manga sowie einer Animeserie. Zusätzlich zum NES-Spiel lieferte Bandai auch noch die passenden Spielzeuge. Seit 1983 produzierte Bandai mit seiner Tochterfirma Bandai Visual (heute: Bandai Namco Arts) Animeserien und -filme wie etwa *Cowboy Bepop* oder *Gundam*. Für Bandai entwickelte sich ein lukratives Geschäft: Zu populären – nicht selten selbst geschaffenen – Marken lieferten sie ab den Achtzigerjahren Filme, Serien, Videospiele und Spielzeuge. 1986 folgte ein noch größerer Hit. Wieder hießen der Entwickler Tose und der Publisher Bandai. *Dragon Ball* basierte auf einer seit 1984 laufenden Mangaserie rund um Protagonist Goku und seine Suche nach den namensgebenden Dragon Balls. *Dragon Ball* verkaufte sich hervorragend und entwickelte sich im Laufe der Jahre zu Bandais wichtigstem Franchise.

Zwei Jahre später veröffentlichte Bandai eine Fußmatte der besonderen Art. Für den Family Trainer, einen Fußmattencontroller, veröffentlichte Bandai insgesamt zehn Spiele, die NES-Spielern Schweißtropfen auf der Stirn bescherten. 1988 sicherte sich Nintendo die Rechte und veröffentliche Bandais Fußmattencontroller unter dem Namen Power Pad. In den Neunzigerjahren folgten weitere Videospiele bekannter Marken, beispielsweise das Taktik-RPG *Super Robot Wars* (1991), das Beat 'em Up *Sailor Moon* (1993) und das Actionspiel *Mighty Morphin Power Rangers* (1994). Ebenfalls 1994 wagte sich Bandai erneut auf den Konsolenmarkt. Die Multimediakonsole Playdia richtete sich an ein junges Publikum, bot neben Spielen außerdem Lernsoftware und Animequizze an. Das Softwareangebot kam ausschließlich von Bandai und beschränkte sich in der dreijährigen Lebensphase der Konsole auf rund dreißig Titel.

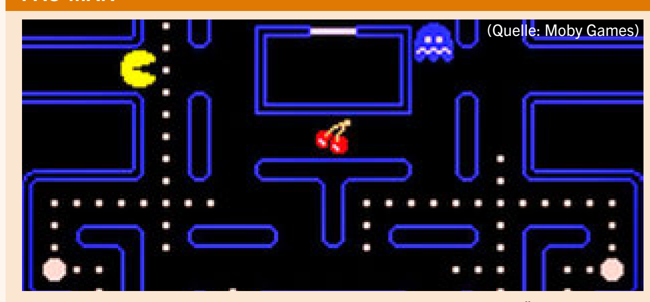
Die Playdia war kein Erfolg, aber wenigstens auch nicht solch ein Flop wie Bandais folgende Konsole. Seit 1994 arbeiteten Apple und Bandai zusammen an einer Konsole. Das Resultat: der Apple Pippin, den Bandai als Lizenznehmer 1996 als Bandai Atmark auf den Markt brachte. Erneut bot lediglich Bandai Software für sein Produkt an. Neben dem mauen Spieleangebot kamen der relativ hohe Preis und


Air Combat (1993) markierte den Auftakt der *Ace Combat*-Reihe. Hier im Bild: *Ace Combat 7* (2019).

DIE WICHTIGSTEN BANDAI-NAMCO-SPIELE

In rund 40 Jahren Videospiele-Entwicklung kommt einiges zusammen – dies sind einige der wichtigsten Spiele der Firmengeschichte.

PAC-MAN


(Quelle: Moby Games)

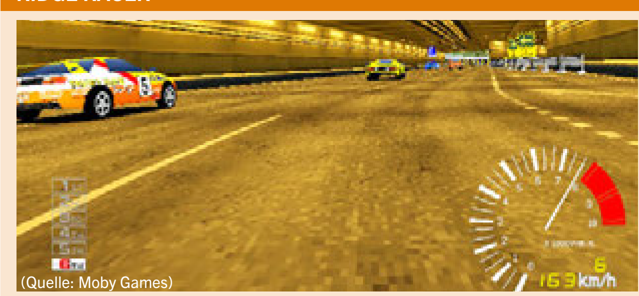
Namcos *Pac-Man* (1980) ist untrennbar mit der goldenen Arcade-Ära verbunden.

DRAGON BALL


(Quelle: Moby Games)

Für Bandai ein Glücksgriff: *Dragon Ball* (1986).

RIDGE RACER


(Quelle: Moby Games)

Ridge Racer (1993) markierte den Auftakt zu Namcos erfolgreicher Rennspielserie.

TEKKEN

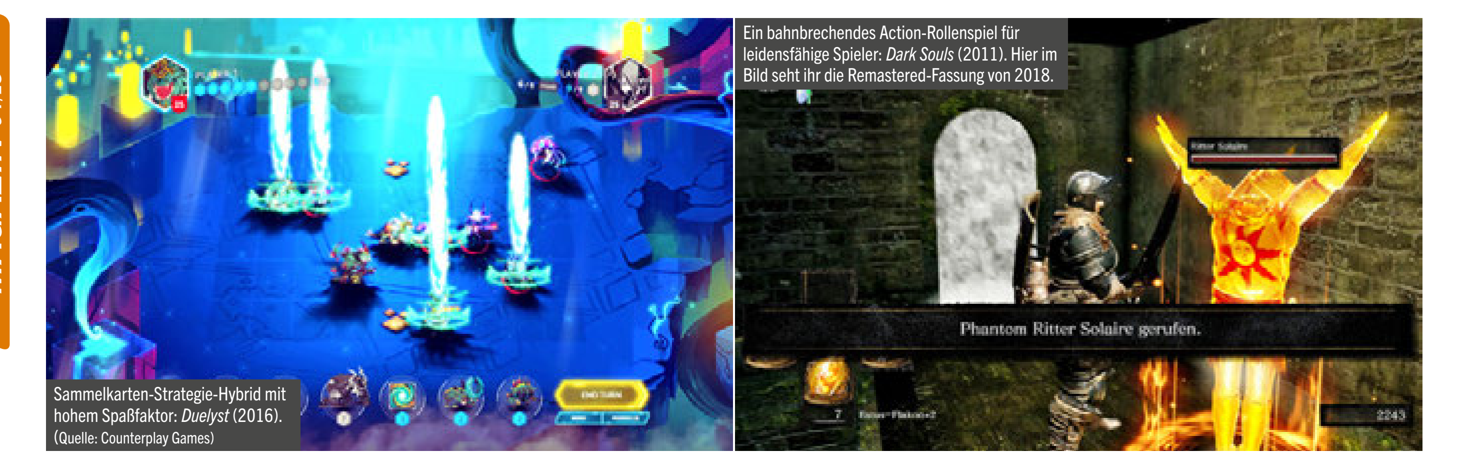

(Quelle: Moby Games)

Tekken (1994) war ein Meilenstein im Genre des 3D-Fighting Game.

SOUL CALIBUR


(Quelle: PC Games)

Hat bis heute eine große Fangemeinde: Das *Soul Calibur*-Franchise. Hier im Bild: *Soul Calibur* in der Dreamcast-Version von 1999.



Sammelkarten-Strategie-Hybrid mit hohem Spaßfaktor: *Duelyst* (2016). (Quelle: Counterplay Games)

Ein bahnbrechendes Action-Rollenspiel für leidensfähige Spieler: *Dark Souls* (2011). Hier im Bild seht ihr die Remastered-Fassung von 2018.

die technische Unterlegenheit gegenüber Konkurrenten wie Sonys Playstation hinzu. Bandai konnte nicht einmal die Hälfte der produzierten Konsolen verkaufen und geriet in finanzielle Schwierigkeiten. Glücklicherweise hatte die Bandai-Mitarbeiterin Aki Maita eine geniale Idee. Ihr Tamagotchi, ein virtuelles Haustier, löste einen riesigen Hype aus. Weltweit begleiteten Millionen Kinder – und auch so mancher Erwachsene – ihr Tamagotchi von der Wiege bis zur Bahre. Angesichts dieses Erfolgs nahm Bandai einen erneuten Anlauf auf dem Konsolenmarkt. 1999 erschien die von Gameboy-Erfinder Gunpei Yokoi entwickelte Handheld-Konsole Wonderswan. Die Verkaufszahlen waren gut, lagen aber deutlich hinter denen von Nintendos Gameboy Color und Gameboy Advance.

Arcade-Pionier

Ebenso wie Bandai startete Namco als reiner Spielzeughersteller. 1955 gründete Masaya Nakamura seine Firma, die er 1959 in Nakamura Manufacturing Company umbenannte und die in den Siebzigerjahren ihren Namen Namco erhielt. Zu den ersten Namco-Spielzeugen gehörten hölzerne Reitpferde für Kinder. Es folgten mechanische Pferde und Fahrgeschäfte, die Namco ab 1963 auf Dächern von Einkaufszentren installierte. Von hier aus war es kein weiter Schritt mehr zu mechanischen Fahrsimulatoren. 1970 erschien mit *Racer* der erste aus dem Hause Namco.

Anfang der Siebzigerjahre reifte bei Namco die Entscheidung, auf dem Videospielmarkt einzusteigen. Die passende Gelegenheit bot sich 1974, als Atari für seine schlecht laufende und finanziell angeschlagene Tochterfirma Atari Japan einen Käufer suchte. Namco schlug zu und besaß ab sofort die Distributionsrechte für Atari-Spiele in Japan. Ebenfalls bemerkenswert: *F1* (1976). Der von Namco entwickelte Rennspiel-Arcadeautomat war das einzige jemals von Atari lizenzierte Spiel, in dem eine mechanische Rennstrecke mittels Licht auf den Bildschirm projiziert wurde. Kleiner Fun Fact am Rande: *F1* hatte 1978 im Kaufhaus-Zombie-Klassiker von George A. Romero einen kurzen Auftritt.

Ab 1978 widmete sich Namco als Entwickler modernen, komplett elektronischen Spielen. Den Anfang machte *Bee Gee* (1978), spielerisch eine Mischung aus einem Flipper und Ataris „Mauerstein"-Spiel *Breakout* (1976). 1979 erschien mit *Galaxian* Namcos erstes Shoot 'em Up. Bedeutend erfolgreicher war allerdings dessen kultiger Nachfolger *Galaga* (1981). Eines der ersten Spiele wurde zugleich Namcos mit Abstand größter Hit und ein Synonym für die goldene Arcade-Zeit. Ab 1980 fraß sich der von Toru Iwatani erschaffene *Pac-Man* durch virtuelle Labyrinthe. Mit weiteren Hits wie dem Monsterjägerspiel *Dig Dug* (1982), dem Rennspiel *Pole Position* (1982) und dem Scrolling-Shooter *Xevious* (1982) etablierte sich Namco als einer der führenden Videospielhersteller der Arcade-Ära. Viele Namco-Spiele setzten in ihren Genres Maßstäbe. So etwa *Pole Position* mit seiner für die damalige Zeit realistischen Darstellung und der Pseudo-3D-Grafik sowie *Xevious* mit seinem Fluggerät, das sich über eine vertikal scrollende Landschaft bewegte und sowohl Luft- als auch Bodenziele angriff.



Ein wunderschönes Spiel, aber kommerziell kein Erfolg: *Enslaved: Odyssey to the West* (2010).



Zusammen mit *Life Is Strange*-Entwickler Dontnod arbeit Bandai Namco aktuell am Psycho-Thriller *Twin Mirror*. (Quelle: Bandai Namco)

DIE BANDAI-NAMCO-GESCHICHTE IM ÜBERBLICK

1950: Naoharu Yamashina gründet Bandai.



1955: Masaya Nakamura gründet Namco.



1963: *Astro Boy* ist Bandais erstes Spielzeug zu einer bekannten Manga- und Anime-Figur.



1970: Namcos mechanischer Fahrsimulator *Racer* erscheint.





Die Konsole Apple Pippin beziehungsweise Bandai Atmark wurde für Apple und Bandai zu einem kolossalen Flop. (Quelle: Wikimedia/Evan-Amos; https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Pippin-Atmark-Console-Set.png)



Bandais Handheld-Konsole Wonderswan war das letzte Projekt von Game-Boy-Erfinder Gunpei Yokoi, der 1997 bei einem Autounfall verstarb. (Quelle: Wikimedia/Evan-Amos; https://commons.wikimedia.org/wiki/File:WonderSwan-Black-Left.jpg)

Rennspiele und Fighting Games

1987 erschien *Final Lap*, ein geistiger Nachfolger des *Pole Position*-Franchise. *Final Lap* darf eine fragwürdige Ehre für sich in Anspruch nehmen. Es gilt als eines der ersten Rennspiele mit Gummiband-Effekt. Praktisch für Anfänger und Kamikaze-Fahrer: Man fiel nie zu weit hinter die KI-Autos zurück. Bemerkenswerter war in *Final Lap* hingegen ein anderes und absolut neues Feature. Insgesamt vier Zwei-Spieler-Automaten ließen sich miteinander verbinden, sodass insgesamt acht Spieler gleichzeitig um Bestzeiten fahren konnten. Mit dem technisch und optisch beeindruckenden *Winning Run* (1988) stellte Namco erneut seine Stärke als Hersteller hervorragender Rennspiele unter Beweis.

Viele Namco-Spiele erschienen auch für Nintendos NES. Als einer der ersten Partner genoss Namco zunächst einige Privilegien. Als jedoch Ende der Achtzigerjahre die Erneuerung der Lizenz anstand, kritisierte Namcos Boss Nakamura öffentlich Nintendos dominantes Verhalten gegenüber den Third-Party-Studios. Auch deshalb entwickelte Namco nun verstärkt Spiele für Segas Konsole Mega Drive. Es gab sogar Fusionsgespräche mit Sega, die aber im Sand verliefen. Auch überlegte Namco, eine eigene Konsole zu entwickeln. 1989 waren die Pläne bereits weit fortgeschritten. Als Vorbild für Namcos 16-Bit-Konsole diente die in Japan sehr erfolgreiche Konsole PC Engine. Doch so weit kam es schließlich nicht. Namcos Konsolenpläne verschwanden wieder in der Schublade. Stattdessen expandierten die Japaner ihr Arcadegeschäft, indem sie andere Arcadehersteller aufkauften und ihr Geschäft in den USA und Europa vergrößerten. Zudem eröffnete Namco mehrere Freizeitparks mit Fahrgeschäften, die auf eigenen Marken basierten.

Zwischen 1993 und 1995 war Namco ganz besonders kreativ. In diesen Jahren erschienen mehrere Spiele, die heute zu den wichtigsten Namco-Marken gehören. Den Anfang machte 1993 *Ridge Racer*, das die Spieler vor allem mit seiner Drift-Spielmechanik begeisterte. 1995 erschien *Tekken*, das erste Prügelspiel der gleichnamigen populären Reihe. Sowohl *Tekken* als auch das Fighting Game *Soul Blade* (1993) setzten grafisch auf 3D-Animationen. Beide Spiele verkauften sich hervorragend. Noch mehr Erfolg hatte allerdings der Nachfolger *Soul Calibur* (1998), der mit seinem innovativen Gameplay und dem Einsatz von Waffen das Genre prägte. Die Dreamcast-Portierung (1999) sah sogar besser als das Arcade-Original aus. Weitere wichtige Titel: *Air Combat* (1993), der erste Teil aus der erfolgreichen *Ace Combat*-Reihe, und *Time Crisis* (1995), Auftakt einer populären Lightgun-Shooter-Serie.

Die Fusion

Anfang des Jahrtausends war Bandai der mit Abstand größte Spielzeughersteller in Japan und gehörte weltweit zu den Top 3. Das Konsolengeschäft hatte sich als weniger erfolgreich erwiesen. Im Gegensatz dazu lief das Publisher-Geschäft sehr gut. Mit einer gut gefüllten Kriegskasse ging Bandai nun auf Einkaufstour. Ihr Ziel: Namco, das Bandai 2005 für 1,7 Milliarden US-Dollar übernahm. Im September 2005 erfolgte die Fusion und Gründung des neuen Unternehmens Bandai Namco. Mehrteilseigner wurde Bandai mit 57 Prozent gegenüber Namcos 43 Prozent.

Für Bandai bedeutete der Kauf vor allem eines: neue, bereits etablierte und populäre Marken, zu denen die Japaner Spielzeuge, Serien und Filme produzieren konnten. Doch auch aus anderer Sicht ergab der Kauf für Bandai Sinn. Mit Namco, einem der größten Videospielhersteller, würde Bandai seine Anteile im Videospielmarkt bedeutend vergrößern können. Das Spieleangebot wurde nun merklich breiter. Allerdings nicht immer mit Erfolg. Das Action-Adventure *Enslaved: Odyssey to the West* (2010), in dem Andy Serkis das Motion Capturing für Protagonist Monkey übernahm, überzeugte spielerisch, enttäuschte aber kommerziell. *Star Trek* (2013) hingegen floppte auch in Bezug auf das Gameplay. Wesentlich erfolgreicher war *Dark Souls* (2011). Das knüppelharte Action-Rollenspiel begeisterte die Spieler und bekam zwei Fortsetzungen. Auch die mit reichlich Realismus punktende Rennsimulation *Project Cars* (2015) war in spielerischer und finanzieller Hinsicht erfolgreich.

Darüber hinaus gingen die Japaner vermehrt Kooperationen ein. So entwickelte Bandai Namco beispielsweise für Nintendo das Fighting Game *Super Smash Bros.* (2014) für Nintendo 3DS und die Wii U. Auch der auf Nintendo Switch veröffentlichte Nachfolger *Super Smash Bros. Ultimate* (2018) stammte von Bandai Namco. Zudem setzten die Japaner vermehrt auf Indie Games. Der Sammelkarten-Strategie-Hybrid *Duelyst* (2016) und das Puzzle-Jump&Run *Little Nightmares* (2017) sind zwei populäre Beispiele. Aber natürlich erscheinen von Bandai Namco auch weiterhin Spiele zu ihren bekanntesten Franchises. In *Tekken 7* (2015) sowie *Dragon Ball Fighter Z* (2018) durften sich die Protagonisten erneut einen neuen Scheitel ziehen und kürzlich im motivierenden *Ace Combat 7: Skies Unknown* (2019) wieder im Cockpit Platz nehmen. Kommende potenzielle Hits: das von *Dark Souls* inspirierte Action-Rollenspiel *Code Vein* sowie das Episoden-Adventure *Twin Mirror* von *Life Is Strange*-Entwickler Dontnod. ❑

1977: Bandais Einstieg in die Videospielbranche



1978: Namcos erstes Videospiel



1999: Das Handheld Wonderswan, Bandais bisher letzte Konsole, erscheint.



2005: Fusion von Bandai und Namco



Das Phänomen Rainbow Six: Siege

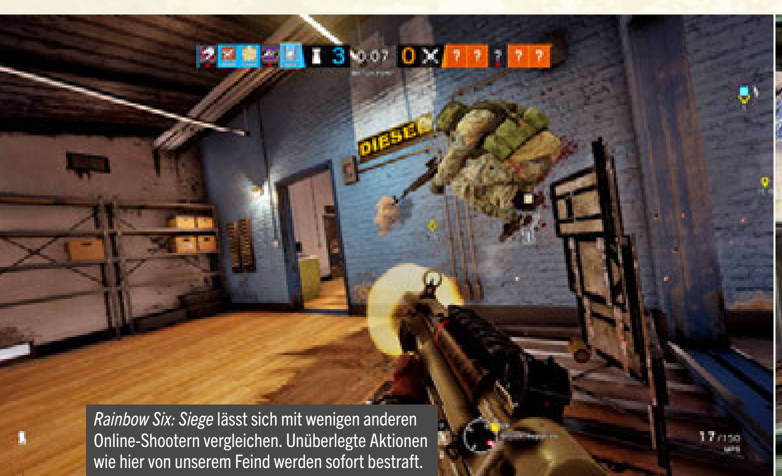
Einen Nischentitel, der inzwischen über 40 Millionen Spieler begeistert, gibt es nicht alle Tage. In unserem Report gehen wir dem Taktik-Shooter-Phänomen nach. **Von:** Matti Sandqvist

Games as a Service ist nicht gerade ein Lieblingswort unter den Vielspielern. Dabei ist die Idee hinter der etwas ungelenken Bezeichnung erst einmal recht positiv. Anstatt einen Titel einfach zu veröffentlichen und alleine durch Verkäufe an der Ladentheke beziehungsweise auf Online-Plattformen die Kassen zu füllen, wollen Publisher neuerdings ihre Spiele noch über Jahre mit frischen Inhalten am Leben halten. Mit den Umsätzen aus Season-Pässen, DLCs und kosmetischen Erweiterungen ist durchaus der eine oder andere Euro zu machen, wie uns etwa der Geschäftsbericht von Electronic Arts bescheinigt. Im Fiskaljahr 2018 hat der amerikanische Publisher demnach alleine zwei Milliarden US-Dollar mit seinen Games-as-a-Service-Spielen wie *FIFA 2019*, *Madden NFL 2019* oder auch *Battlefield 5* eingenommen. Auch Activision Blizzard, der aktuell weltweit drittgrößte Videospielhersteller, hat innerhalb von sieben Jahren seinen Marktwert von zehn auf sage und schreibe 60 Milliarden US-Dollar gesteigert, wofür Finanzexperten ebenfalls langlebige Titel wie *Destiny 2* und *Overwatch* verantwortlich machen.

Dass die Games-as-a-Service-Titel unter den Spielern am Ende keinen so guten Ruf haben, liegt vor allem an Shitstorms, die unserer Meinung oftmals durch die Gier der Publisher verursacht wurden. Da hat man zum Beispiel Vollpreistitel wie *Mittelerde: Schatten des Krieges* oder *Star Wars: Battlefront 2* veröffentlicht, die alleine für das normale Spielen gehörig zur Kasse baten und nicht davor zurückscheuten, fast schon unendlich lange Grindingphasen einzubauen, damit die Kundschaft sich genötigt sah, nochmals Geld in die Hand zu nehmen. Ebenso merkwürdig muten auch die noch immer beliebten Lootboxen in vielen Titeln an, da sie auf Glücksspielmechaniken zurückgreifen und sich recht wahrscheinlich nicht nur dadurch so gut verkaufen, weil ihre Inhalte tatsächlich essenziell für den Spieler sind. Insgesamt bekamen viele Gamer in den letzten Jahren zu Recht das Gefühl, dass manche Publisher sich einfach nicht mit den normalen Verkäufen zufriedengeben wollen, sondern fast wie Beutelschneider durch fiese Tricks noch tiefer in unsere Taschen greifen wollen.

Gut Ding will Weile haben

Wenn der Ruf einmal ruiniert ist, dauert es auch Jahre, bis sich eine Marke davon erholt – wenn das denn überhaupt passiert. Zwar



Rainbow Six: Siege lässt sich mit wenigen anderen Online-Shootern vergleichen. Unüberlegte Aktionen wie hier von unserem Feind werden sofort bestraft.



Operator Fuze kann einen ballistischen Schild mit ins Gefecht nehmen und ist so vor feindlichen Kugeln gut geschützt.

Die beiden neuen australischen Operator verfügen über eine Mini-Shotgun als Zweitwaffe.

Die neue Karte von *Burnt Horizon* heißt Outback und ist in der australischen Wüste angesiedelt.

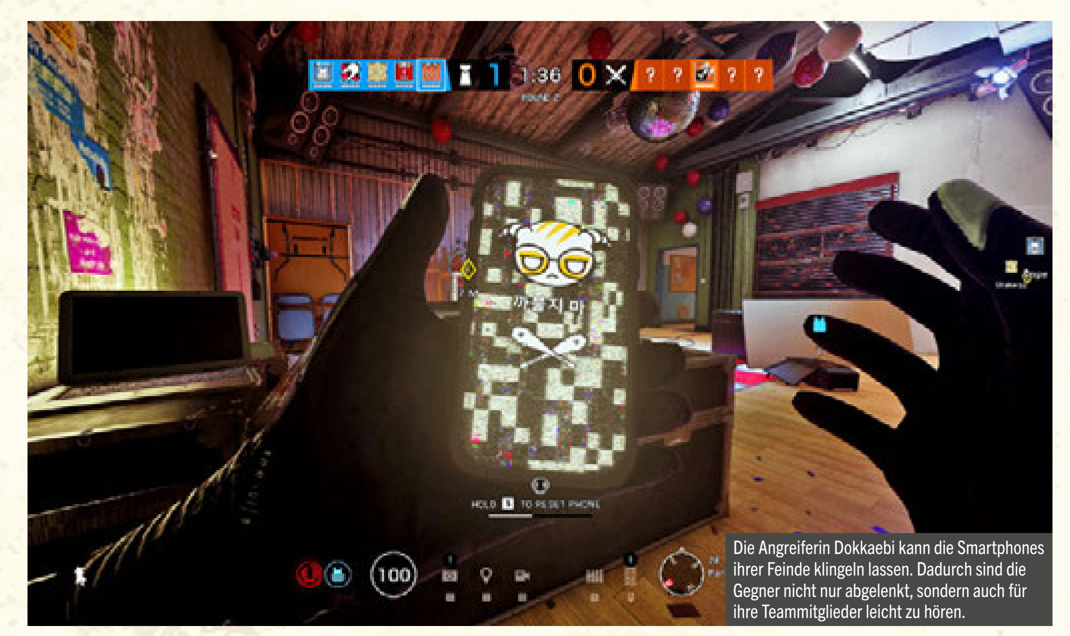
Rainbow Six: Siege mag zwar nicht der schönste Ego-Shooter weit und breit sein, dafür haben die Map-Designer bei der Gestaltung der Räume richtig viel Mühe gegeben. Jeder einzelne Raum hat dank spezieller Objekte einen hohen Wiedererkennungswert.

gibt es nun auch Versicherungen für große Unternehmen, die durch Reputationsschäden große Umsatzeinbrüche erleiden. Zum Beispiel sollen dann Expertenteams die Krisenkommunikation übernehmen, damit die Auswirkungen eines Shitstorms dem Konzern nicht nachhaltig schaden. Dass es aber auch einen anderen Weg gibt, genau darum dreht sich unsere Reportage. Mit *Rainbow Six: Siege* hat Ubisoft vorgeführt, wie man aus einem Nischenspiel ein weltweites Phänomen machen, zugleich einen äußerst lukrativen Games-as-a-Service-Titel sein Eigen nennen kann und dabei erfolgreich an den schlimmsten Shitstorms vorbeischippert. Wir sind zu den Machern nach Montreal gereist und haben dort mit Brand Director Alex Remy ein Gespräch über die Vergangenheit sowie die Zukunft von *Siege* geführt. Zudem hatten wir die Ehre, das Six Invitational zu besuchen und konnten vor Ort mit E-Sportlern und Fans darüber reden, was für sie den Online-Shooter auszeichnet. Das Interview mit Alex Remy findet ihr auf der fünften Seite des Artikels.

Aktuell geht *Rainbow Six: Siege* in sein viertes Jahr und noch immer erhalten die Spieler kostenlos neue Inhalte für die weiterhin unglaublich nervenaufreibenden Polizei-gegen-Terroristen-Gefechte. Wir selbst hätten damit nicht unbedingt gerechnet, obwohl Ubisoft von vorneherein mit der Information lockte, dass frische Mehrspielerkarten immer ohne Mehrkosten veröffentlicht werden. Unsere Bedenken hatten aber viel mehr damit zu tun, dass wir nicht so recht an den Erfolg eines doch so speziellen Online-Shooters glaubten, der sich mit seiner komplexen und zugleich beinharten Spielmechanik vor allem an absolute Genreveteranen richtete. In Zeiten, als Battle-Royale-Gefechte nur in Mods stattfanden und die kurzweiligen *Call of Dutys* Jahr für Jahr riesige Erfolge feierten, kam uns ein Taktik-Shooter mit einer asymmetrischen Spielmechanik, viel Teamplay und ohne Respawns relativ speziell vor. Falls *Rainbow Six: Siege* mit der Zeit die Spieler abhandengekommen wären, hätte Ubisoft wohl kaum Interesse daran gehabt, auch weiterhin eine ganze Riege an Angestellten mit einem gescheiterten Projekt zu beschäftigen, und ebenso hätte man sicherlich auch die relativ hohen Unterhaltungskosten für die Server sparen wollen.

Holpriger Start

Nun kann man im Nachhinein immer weiser sein und ebenso behaupten, dass Ubisoft schon zum Start von *Rainbow Six: Siege* eigentlich alles richtig gemacht hatte. Dass die Entwickler in Montreal kompromisslos ein Spiel kreierten, das im Grunde genommen ein *Counter-Strike* für die wahren Experten darstellt. Dass dank der vielen unterschiedlichen Spielerklassen und Mehrspielerkarten auch alle potenziellen Käufer gleich zum Launch zufriedengestellt waren und dass das fein austarierte Balancing makellos ausfiel. Wer sich aber *Rainbow Six: Siege* gleich zum Release geleistet hat, wird vielleicht ein etwas an-



Die Angreiferin Dokkaebi kann die Smartphones ihrer Feinde klingeln lassen. Dadurch sind die Gegner nicht nur abgelenkt, sondern auch für ihre Teammitglieder leicht zu hören.

Man braucht eine Weile, bis man in den beinharten Partien von *Rainbow Six: Siege* klarkommt. Zum einen muss man die Karten in- und auswendig kennen und zudem auch sehr genau zielen und schießen können.

deres Bild über die ersten Monate des Online-Shooters haben.

Als das Spiel nämlich vor vier Jahren veröffentlicht wurde, waren aufwendig inszenierte Kampagnen in Ego-Shootern noch recht beliebt und so gab es auch eine Art Einzelspielerpart in *Siege*. Der Modus war aber aufgrund der so gut wie nicht vorhandenen Story und der belanglosen KI-Gegner eher fades Beiwerk, das für niemanden allein als Kaufgrund dienen konnte. Vielmehr sollte man den Einzelspielermodus als eine Einführung in die komplexen Spielmechaniken ansehen, nur leider mit beinahe unterirdischem Unterhaltungswert.



Die Planungsphase der neuen Operator dauert eine Weile. Man merkt anhand der Skizzen, wie viel Mühe sich die Entwickler geben.

Trotzdem kann man nun nicht behaupten, dass Ubisoft beim Release alles auf eine Karte gesetzt hätte. So gab es zum Launch ebenfalls einen Koop-Modus, in dem man gemeinsam als Team auf Terroristenjagd ging. Heute werden die belanglosen Koop-Missionen ebenso wenig gespielt wie der Singleplayer-Modus. Man kann sie aber als ein zusätzliches Argument dafür heranziehen, dass der Publisher selbst ein wenig Angst davor hatte, einen reinen Online-Shooter zu veröffentlichen. Ebenso litt *Siege* zum Start auch unter einigen Balancing-Schwierigkeiten, einem fehlerhaften Matchmaking sowie diversen Bugs, die das Spiel gerne zum Absturz brachten. Obendrein beschwerten sich viele Spieler über die niedrige Tick-Rate der Server, welche des Öfteren dafür sorgte, dass zum Beispiel eigentlich perfekte Headshots laut Spiel daneben gingen. Ebenso waren die elf Maps und auch die 20 zum Start freischaltbaren Spezialisten etwas zu wenig, um die Spieler dauerhaft für das Spiel zu motivieren. Die ersten Tests kritisierten genau diesen etwas zu geringen Umfang und natürlich auch die Bugs. Auch wir waren damals der Meinung, dass *Rainbow Six: Siege* zwar ein gutes Spiel ist, aber doch eine recht spezielle Zielgruppe hat. Entsprechend waren die Verkäufe kurz nach dem Release nicht wirklich berauschend. In Großbritannien wurden zum Beispiel in der ersten Woche plattformübergreifend lediglich 76.000 Exemplare verkauft. Zum Teil waren die niedrigen Absatzzahlen auch dem Umstand geschuldet, dass in Frankreich kurz vor der Veröffentlichung von *Rainbow Six: Siege* ein Terroranschlag stattfand und Ubisoft deshalb lieber auf einige Werbekampagnen verzichtete.

Mehr Content, mehr Spieler

Das erste Problem des geringen Umfangs ging Ubisoft zügig an. Bereits drei Monate nach dem Release kam die Karte „Yacht" zum Spiel dazu und zudem konnte man sich über zwei frische Operator (Spielerklassen) freuen. Die Operator bekam man entweder als Season-Pass-Besitzer vor allen anderen oder man konnte sie auch ohne zusätzliche Ausgaben recht aufwendig freispielen, die neue Map war hingegen von Anfang an für alle spielbar. Dass die Mehrspielerkarten kostenlos erhältlich waren, hatte auch einen nachvollziehbaren Grund: Im Gegensatz zu damaligen Shooter-Größen wie etwa *Battlefield 4* wollte man mit den neuen Inhalten die Community nicht spalten. In den folgenden Monaten wurden noch drei ähnliche DLCs veröffentlicht, womit die Anzahl der Maps nach rund einem Jahr bei 15 lag und man sich für insgesamt 28 unterschiedliche Spezialisten entscheiden konnte.

Die tatkräftige Unterstützung für *Rainbow Six: Siege* machte sich auch für den Publisher bezahlt. Zur Veröffentlichung des dritten DLCs im Juni 2016 konnte Ubisoft die Erfolgsmeldung herausgeben, dass das Spiel jetzt über zehn Millionen registrierte Spieler habe. Doch obwohl man sich nun nicht über zu wenige Spieler auf den Servern beklagen konnte, blieb das Matchmaking trotzdem weiterhin fehlerhaft und zudem verbarg sich hinter jedem neuen Operator die Gefahr, dass dieser sich entweder als zu stark oder zu schwach für die Mehrspielergefechte herausstellen könnte. Fans, die wir befragt haben,

Rainbow Six: Siege ist sehr beliebt bei Cosplayern.

meinten auch, dass man im ersten Jahr schon ein wenig Geduld mitbringen musste, damit die Gefechte so richtig Spaß machten. Vor allem die langen Wartezeiten zwischen den Partien waren sehr nervig und führten auch mal dazu, dass man *Siege* einfach beendete. Zudem gab es nach den ersten DLCs große Ungleichheiten zwischen den Operatoren. Einige der frisch eingeführten Spezialisten waren im Vergleich zu den alten einfach zu stark

Zeit für Verbesserungen

Genau das ging Ubisoft als Nächstes an: Mit dem „Mid-Season Reinforcements"-Update überarbeiteten die Entwickler im Herbst 2016 mit Blackbeard, Twitch und Doc drei Operatoren. Während die Fähigkeiten von Twitch und Doc etwas verbessert wurden, hielt Blackbeards Gewehrschild nicht mehr so viele Treffer aus wie zuvor. Zudem kamen insgesamt acht weitere Gadgets ins Spiel, darunter die noch heute beliebten Claymore-Minen der Angreifer und die Impact-Granaten der Verteidiger. Ebenso erhielt *Siege* mit dem Update endlich ein funktionierendes Anti-Cheat-System. Als Ergänzung zum vorher verwendeten Fairfight-Tool kam Battleye hinzu, was zu Tausenden Bans führte. Die Community war mit den Überarbeitungen größtenteils zufrieden und so ging der Erfolgskurs von *Rainbow Six* unbeirrt weiter. Trotzdem blieben zwei Dinge noch im Argen: Zum einen funktionierte das Matchmaking immer noch nicht so recht und zum anderen wurden die Stimmen stets lauter, die nach Servern mit einer höheren Tick-Rate verlangten.

Damit der Unmut der Community nicht überhandnahm, legte Ubisoft ab Februar 2017 eine sechsmonatige Content-Pause ein und feilte noch weiter am Balancing von *Rainbow Six: Siege*. Trotz der relativ langen Wartezeit blieben die meisten Spieler an Bord. In den sechs Monaten wurden nicht nur diverse Operatoren und Maps überarbeitet, sondern gar 75 Prozent des gesamten Spielcodes neu geschrieben. Die wohl wichtigste Errungenschaft des „Operation Health"-Updates war neben den schnellen neuen Servern natürlich das endlich funktionierende Matchmaking. Auch die Kartenrotation wurde mit dem Patch verändert, was aber nicht bei allen Spielern so gut ankam. So fanden die Einsätze nun im Ranked-Modus auf lediglich neun Karten statt und auch im Casual-Modus schöpfte man ebenfalls nicht mehr aus dem Vollen, sondern ließ Partien auf insgesamt 15 Karten stattfinden.

Ubisofts Entscheidung kann man aber aus heutiger Perspektive verstehen. Für neue Spieler ist es ungemein schwer, in *Rainbow Six* Fuß zu fassen. Mit dem im März 2019 erscheinenden „Burnt Horizon"-DLC wächst alleine die Operator-Zahl auf insgesamt 46 und zudem kommt wie gewohnt auch eine Karte hinzu. Wer jetzt erst mit dem Spielen loslegt, braucht gut und gerne Monate, bis er mit der reduzierten Kartenrotation klar-



Die neue Spezialistin Gridlock aus dem Burnt-Horizon-DLC kann als erste Angreiferin Fallen legen.

„Wir haben derzeit keine Pläne für einen Nachfolger."

PC Games: Wie lange bist du dort schon als Brand Director tätig? Hattest du diese Position schon vor oder erst seit dem Release inne?
Remy: Schon lange davor. Ich bin seit 2009 bei Ubisoft Montréal und hatte zu dieser Zeit bereits an vorherigen *Rainbow Six*-Titeln mitgearbeitet. 2012 wurde ich dann Teil des 20-köpfigen Kernteams und begann dort an der Entwicklung von *Siege*.



Alex Remy ist Brand Director bei Ubisoft.

PC Games: Wie groß ist das aktuelle Entwicklerteam von *Rainbow Six: Siege* eigentlich?
Remy: Das Team besteht aus etwa 350 Personen, die allesamt ausschließlich an *Rainbow Six* arbeiten.

PC Games: Hast du damals geglaubt, dass *Rainbow Six* eines Tages so groß werden würde, wie es jetzt der Fall ist?
Remy: Nein, auf keinen Fall. Dieser unglaubliche Erfolg ist gleichermaßen Ehrung wie Überraschung, da muss man ganz ehrlich sein. Wir wussten schon immer, was für eine Art Spiel wir machen wollten, eben das, was ihr jetzt spielt. Aber von einer so gigantischen Popularität haben wir nicht mal zu träumen gewagt.

PC Games: Warum habt ihr an einem solchen Erfolg gezweifelt?
Remy: Wir wussten, dass es ein besonderes Spiel werden würde. Allein die Entscheidung, sich auf Multiplayer zu beschränken, ist schon ein Statement an sich. Also ist das Spiel schon mal nichts für Fans von packenden Singleplayer-Geschichten. Uns war auch klar, dass wir ein Spiel machen würden, dessen Fokus auf seiner Langlebigkeit und spielerischen Tiefe liegt, was wiederum all jene abschrecken würde, die einfach nur mal zum Spaß eine Runde spielen wollen würden. Wir hatten also ein interessantes und gleichzeitig anspruchsvolles Spiel geschaffen, das eben nicht für jedermann geeignet war.

PC Games: Wie viele Spieler sind denn aktuell insgesamt auf euren Servern aktiv?
Remy: Das hängt ganz vom gewählten Zeitpunkt ab, aber monatlich sind es etwa zehn bis zwölf Millionen aktive Spieler, während die Gesamtspielerzahl kürzlich die 45-Millionen-Marke erreicht hat.

PC Games: Und welche ist die beliebteste Plattform? PC, PS4 oder Xbox?
Remy: Der PC. Anfangs war die *Rainbow Six*-Reihe eher auf den Konsolen erfolgreich, aber mittlerweile hat sich das geändert, der PC hat mächtig aufgeholt.

PC Games: Das Spiel ist jetzt ja schon seit vier Jahren erhältlich und bietet ungefähr 50 verschiedene Operator. Habt ihr für zukünftig erscheinende Charaktere überhaupt noch gute Einfälle?
Remy: Oh ja. Wir haben hier das Glück, auf ein Team von passionierten Designern zurückgreifen zu können, die stets auf der Suche nach Innovationen und Möglichkeiten sind, dem Spieler etwas Neues zu bieten.

PC Games: Habt ihr nicht manchmal Angst, dass neue Operator das Balancing des Spiels zerstören könnten?
Remy: Wie beim Programmieren kann auch in der Softwareentwicklung eine kleine Änderung gravierende Auswirkungen haben. Damit so etwas nicht passiert, testen die Leute von der Qualitätssicherung jeden Aspekt und jedes Update des Spiels. Darüber hinaus haben wir auch Test-Server, auf denen die Inhalte etwa zwei bis drei Wochen vor ihrer Veröffentlichung nochmals überprüft werden. Sollte uns hierbei also etwas auffallen, bleibt noch genügend Zeit, um das wieder auszubügeln.

PC Games: *Rainbow Six* kann ja mit seinen fast 50 verschiedenen Operatoren, den unterschiedlichen Karten und all den geübten Spielern da draußen gerade für Neueinsteiger besonders knifflig sein. Würdet ihr also einem Spieler, der vorher noch nie das Spiel gespielt hat, empfehlen, damit anzufangen?
Remy: Auf jeden Fall, da das Spiel mit jedem Update besser und umfangreicher wird. Zudem werden wir speziell für Neueinsteiger eine sogenannte „Newcomer-Initiative" einbauen, deren Playlist erst mal nur drei Karten und einen Spielmodus umfassen wird.

PC Games: Wann wäre dann der richtige Zeitpunkt, um *Rainbow Six: Siege 2* anzukündigen?
Remy: Niemals! Tatsächlich haben wir derzeit keine Pläne für einen Nachfolger. Die Idee von *Rainbow Six: Siege* ist ein Spiel als Games as a Service. Monatlich, wöchentlich, täglich neue Inhalte, Updates und Verbesserungen. Ein zweiter Teil ist also nicht nötig, zumal eine Fortsetzung für bisherige Spieler nur bedeuten würde, dass sämtliche in das Spiel investierte Zeit für die Katz war. Warum sollten wir unseren Spielern alle Items, die sie sich über die Zeit erspielt, und jegliche Erfahrung, die sie über die Zeit gesammelt haben, einfach wegnehmen? Das wäre so, als würde ich zu einem Tennisspieler gehen und sagen: „Hey, von jetzt an läuft alles anders. Du musst dir neue Ausrüstung, einen neuen Schlägern und einen neuen Ball besorgen." Alles neu lernen? Das ergibt doch keinen Sinn! Da verbessere ich lieber das eigentliche Spiel.

PC Games: Reden wir mal über die neue Season in *Rainbow Six: Siege*, *Burnt Horizon*. Was ist das Besondere an den beiden neuen Operatoren?
Remy: Das was wir hier versuchen, ist, wie ich finde, gleichzeitig gewagt und innovativ, da die bestehenden Kräfteverhältnisse zwischen Angreifern und Verteidigern komplett auf den Kopf gestellt werden. So geben wir einerseits den Verteidigern die Möglichkeit, Drohnen der Angreifer zu hacken, um so wertvolle Informationen zu erhalten, während die Angreifer nun Fallen stellen können, um die Verteidiger etwas zu verlangsamen. Dadurch entstehen auch für uns komplett neue Taktiken und Verhaltensweisen.

PC Games: Glaubt ihr, dass diese Operatoren auch einen gewichtigen Einfluss auf die E-Sports-Szene des Spiels haben werden?
Remy: Für uns ist es mit am Wichtigsten, Inhalte zu kreieren, die auch auf allerhöchstem spielerischen Niveau eine sinnvolle Ergänzung darstellen. Im Idealfall sollte es also keinen Operator geben, den Profi-Spieler nie auswählen würden. Manche sind in bestimmten Situationen zwar nützlicher als andere, trotzdem sollte jeder der momentan verfügbaren Charaktere irgendwo unverzichtbar sein. Das trifft derzeit allerdings nicht auf alle zu, wie etwa Lion und Glaz, weswegen wir die beiden zum Beispiel überarbeiten.

PC Games: Da es ja eine normale und professionelle Spielerschaft von *Rainbow Six* gibt: Woher kommen die Denkanstöße für eventuelle Balancing-Änderungen?
Remy: Natürlich schauen wir uns an, wie das Spiel auf höchstem Niveau ankommt, weswegen auch pro Season zweimal Playtests mit Profi-Spielern durchgeführt werden. Allerdings hören wir, was das Feedback angeht, nicht ausschließlich auf die E-Sports-Szene, da es weltweit ja noch Millionen anderer Spieler gibt.

PC Games: Vielen Dank für das Interview!



Auf dem Six Invitational 2019 konnten Fans sich mit berühmten E-Sportlern unterhalten. Hier im Bild: Troy „Canadian" Jaroslawski, dessen Team Evil Geniuses im letzten Jahr Zweiter wurde.


Wie in der Bundesliga oder anderen Sportveranstaltungen wurden viele Interviews auf dem Six Invitational 2019 geführt. Hier im Bild: Leo „ziGueira" von Team Liquid.



Bereits bei den Viertel- und Halbfinalspielen des Six Invitational 2019 war die Place-Bell-Arena in Montreal gut gefüllt.

Der riesige Monitor auf dem Six Invitational 2019 war schon an sich ein echter Hingucker.

Team Empire zog zwar siegesgewiss in das Finalspiel ein, konnte sich aber gegen die Experten von G2 Esports am Ende nicht behaupten.

G2 Esports gewann zum wiederholten Male ein Major-Turnier. Als Sieger reisten sie mit 800.000 US-Dollar vom Six Invitational 2019 nach Hause.

kommt und muss sich obendrein mit den diversen Spezialfähigkeiten der Operatoren auseinandersetzen. Auch das Problem will Ubisoft in Zukunft angehen und einen speziellen Modus für Anfänger in das Spiel einbauen. Hier soll man nur mit einer Handvoll Operatoren auf wenigen Karten kämpfen und so die Grundzüge von *Rainbow Six: Siege* erlernen. Über zu wenig Neues kann man sich hingegen als Alteingesessener *R6S*-Zocker nicht beklagen. Wie in den Jahren zuvor sind für 2019 wieder vier frische (oder überarbeitete) Maps und acht Operator angekündigt worden. Alle drei Monate wird man also (kostenlosen) neuen Content bekommen, der die Experten für eine Weile gut beschäftigen wird – zumindest diejenigen, die im Ranked-Modus zu den Besten gehören wollen oder gar Interesse an der ESL-Liga von *Rainbow Six: Siege* haben.

Nicht ohne Ecken und Kanten

Ganz ohne große Kontroversen kann man aber nicht auf die Geschichte von *Rainbow Six: Siege* blicken. So gab es natürlich in den ersten Monaten einige Spieler, die wegen der eher schlechten Server, des kaum funktionierenden Matchmakings oder nerviger Bugs aufgehört hatten und ihren Unmut auch prominent im Internet an den Tag legten. Wir trafen auch einige Fans in Montreal, die zugaben, dass sie *Rainbow Six: Siege* einige Monate nach dem Release erst einmal nicht gespielt haben, sondern erst viel später wieder loslegten. Ebenso kam es bei der Community schlecht an, als Ubisoft im Januar 2018 eine Lootbox-Mechanik in das Spiel einbaute und alteingesessene Spieler für kosmetische Items zur Kasse bat. Die größte Kontroverse drehte sich aber um Ubisofts Plan, ästhetische Veränderungen am Spiel vorzunehmen, damit es auch in China veröffentlicht werden kann. So wollte man zum Beispiel jegliches Pixelblut, alle Totenköpfe und anzügliche Leuchtreklamen aus den Partien entfernen, damit man nicht gegen die strikten Regulationen auf dem asiatischen Markt verstößt. Am Ende wurde der Plan aber aufgegeben, weil viele aktive Spieler lauthals gegen die Zensurmaßnahmen wetterten. Auch hier zeigte sich, dass Ubisoft sich am Ende für seine treue *R6S*-Community entschied und nicht für einen neuen, potenziell lukrativen Markt.

In eine ähnliche Kerbe schlägt auch die zeitlich begrenzte Zombie-Koop-Kampagne, die Ubisoft im März 2018 zur Einführung des Operators Chimera komplett kostenlos veröffentlichte. Die aufwendig inszenierte Mission fanden die Fans so gelungen, dass manche sie als ein Zeichen dafür sehen, wie sehr Ubisoft seine Community am Herzen liegt. Ein Fan sagte uns dazu: „Aber ich denke, man sieht daran sehr gut, wie viel Aufwand Ubisoft in *Siege* gesteckt hat. Mal kurz für einen Monat einen kompletten Spielmodus zu entwickeln, der obendrein kostenlos ist, erlebt man nicht allzu häufig – und so etwas vergisst die Community nicht.“ Andere sagten uns wiederum, dass *Siege* eines der wenigen Spiele ist, für die sie einen Season-Pass kaufen, nur um die hervorragende Arbeit der Entwickler zu unterstützen.

Das dritte Standbein

Inzwischen ist die Zahl der registrierten *R6S*-Spieler auf über 40 Millionen angewachsen. Die Popularität von *Siege* ruht aber nicht nur auf Ubisofts Gespür für zeitlich passende Updates und den vielen kostenlosen Zusatzinhalten. Seit März 2016 gehört *Rainbow Six* zu den offiziellen ESL-Titeln und es finden regelmäßig Turniere mit sehr hohen Preisgeldern statt. Die Partien werden dabei über Twitch sowie andere Kanäle live übertragen und haben oftmals mehrere Hunderttausend Zuschauer. Beim letzten großen Turnier, dem Six Invitational 2019 in Montreal, kämpften 16 Teams aus Europa, Nord- sowie Südamerika und Asien um ein Preisgeld in Höhe von insgesamt zwei Millionen US-Dollar. Das Gewinnerteam G2 Esports mit Spielern aus ganz Europa flog so mit 800.000 US-Dollar nach Hause, das zweitplatzierte Team Empire aus Russland mit immerhin 320.000 US-Dollar. Auf dem Turnier konnten wir aber nicht nur die immensen Skills der Profi-Spieler beobachten, sondern zugleich die riesige Begeisterung für *Rainbow Six: Siege*. So waren viele Cosplayer in der Arena unterwegs, die sich mit ihren Verkleidungen unglaublich viel Mühe gegeben haben und von den *R6S*-Fans mit offenen Armen begrüßt wurden. Während der Partien konnte man wiederum sehen, wie immens wichtig den Zuschauern die Gefechte auf höchstem Niveau waren. Ähnlich wie bei einem Bundesligaspiel fieberten die Fans der einzelnen Teams so richtig mit und brachen in Begeisterungsstürme aus, wenn ihre Jungs einen Punkt erzielten.

Viel wichtiger für Ubisoft dürfte es aber gewesen sein, dass die vor Ort gezeigten Content- und Update-Pläne für die kommenden zwölf Monate von fast allen Zuschauern und ebenso in diversen Internetforen herzlichst begrüßt wurden. Auch im vierten Jahr von *Rainbow Six: Siege* scheinen die Entwickler zu verstehen, was die Vielspieler von ihrem Lieblingstitel erwarten und an welchen Stellschrauben noch gedreht werden sollte. So sind auch wir guter Dinge, dass die Aussage des verantwortlichen Brand Directors Alex Remy stimmt und *Rainbow Six: Siege* noch viele weitere Jahre auf einem ähnlich hohen Niveau frischen Content bekommt. ❑

Vor 10 Jahren

Ausgabe 04/2009

Von: Jan Dangschat und Matti Sandqvist

Spiele, Geschichten und Kurioses aus vergangenen PC-Games-Heften



▶ Strategie, Rollenspiel, Rennsimulationen und Open Worlds: In der April-Ausgabe der PC Games aus dem Jahre 2009 gab es für fast jeden etwas.

Stein, Schere, Kettensäge

Dawn of War 2 brach mit bekannten Konventionen.

„Vier Einheiten, null Basisbau und trotzdem jede Menge Spaß" – mit diesen Worten leitete Redakteur Robert Horn seinen Test von *Warhammer 40.000: Dawn of War 2* ein. Mit Space-Marines, Orks und Eldar begab sich unser Redakteur in die Schlacht des Echtzeitstrategiespiels. Dabei brachte der Titel viel frischen Wind in das Genre. Auf den altbekannten Basisbau wurde hier komplett verzichtet und man fokussierte sich auf nur wenige Einheiten. Im Vordergrund stand daher vor allem die Kombination von Fähigkeiten der einzelnen Einheiten. In der Kampagne gab es zwar keine besonders originelle Erzählung aus dem Warhammer-Universum und einige Einsätze wiederholten sich, unserem Redakteur hat dies jedoch nicht den Spielspaß verdorben. Neben der Kampagne gab es noch den Mehrspielermodus, welcher vor allem durch die taktische Eroberung von Punkten und den geschickten Einsatz der Einheiten begeistern konnte.
Mit einer Wertung von 91 Punkten wurde *Dawn of War 2* für seinen Bruch mit den Konventionen belohnt. Um Robert hier noch mal zu zitieren: „So einen Spaß hatte ich mit diesem Genre schon lange nicht mehr!"


Zwar gab es nur wenige Einheiten, an taktischer Tiefe verlor *Dawn of War 2* aber nicht.


Die Schlachtfelder boten vor allem auch Deckungsmöglichkeiten für die Einheiten.

Endlich wieder Gothic!

Mit *Risen* versuchte man an alte Stärken anzuknüpfen.

Es war eine schwierige Zeit für Rollenspiele aus deutschem Hause. Mit *Gothic 3* konnten Entwickler Piranha Bytes und Publisher Jowood die Erwartungen der Fans nicht befriedigen. Der Titel blieb nur durch die Vielzahl an Fehlern in Erinnerung. Im Jahre 2009 erschien aber eine neue Hoffnung am Horizont und sie hieß *Risen*. Nachdem sich Piranha Bytes von ihrem Publisher getrennt hatten, versuchten sie sich an einem neuen Rollenspiel. Mit *Risen* sollte ein geistiger Nachfolger der Kult-Reihe erscheinen und in der Vorschau berichteten unsere Redakteure von ihren ersten Eindrücken. Die ersten Bilder vermittelten einen guten Eindruck, die verschiedenen Entscheidungsmöglichkeiten und das überarbeitete Kampfsystem schienen die Probleme der alten Rollenspiel-Serie auszubügeln, ohne sich dabei komplett neu zu erfinden. Nichtsdestotrotz blieben wir nach dem Desaster von *Gothic 3* noch skeptisch.

Konkurrenz für GTA?

Der Ersteindruck von *Mafia 2* konnte begeistern.

Nach über acht Jahren sollte endlich die Fortsetzung zum sehr beliebten *Mafia* erscheinen. Innerhalb dieser Zeit hatte sich viel getan und vor allem konnte die Optik des Nachfolgers bereits vor Release überzeugen. Für damalige Verhältnisse gab es hier scharfe Texturen und beeindruckende Lichteffekte. Wieder mal sollte die Geschichte im Vordergrund stehen, welche während der 1950er in Amerika spielt. Der Spieler sollte dabei die Rolle von Vito übernehmen, der frisch von der Armee zurückkehrt und nun seine Familie unterstützen möchte. Typische Gangsteraktivitäten dürfen dabei nicht fehlen: Schlägereien, Verfolgungsjagden und Schusswechsel mit anderen Mafiafamilien. Unser Redakteur Michael Grill konnte den Release des zweiten Mafia-Epos kaum noch abwarten und war sich bereits vorab sehr sicher: „Wenn alles klargeht, ist *Mafia 2* wohl ein heißer Anwärter auf den Titel ‚Spiel des Jahres'!".


Rasante Autofahrten durften in *Mafia 2* natürlich nicht fehlen.



Genug Underground

Need for Speed: Shift beeindruckte in der Vorschau.

Bereits mit dem neuen Namen war klar, dass Electronic Arts mit dem damals aktuellen Teil der *Need for Speed*-Reihe in einen neuen Gang schalten wollte. Weg sind die Straßen der Großstadt aus *Need for Speed: Underground*, stattdessen fanden sich unsere Redakteure auf der Rennstrecke wieder. In einer Präsentation konnte sich Udo Crnjak in London einen ersten Eindruck von dem Titel machen und dieser war durchweg positiv. Der Sound und die Optik sorgten bereits für Gänsehaut und eine hohe Intensität. Die detaillierten Cockpit-Perspektiven und die realistischen Schadensmodelle legten dann noch eine Schippe drauf. Für Rennsportfans schien dies wie ein wahr gewordener Traum. Aber konnte der Titel auch die alten *Need for Speed*-Fans begeistern? Denn mit der eigentlichen Serie hatte der neue Ableger nicht besonders viel am Hut. In einem Interview mit Andy Garton, Direktor der Entwicklung für *Need for Speed: Shift*, bestätigte er, dass es weiterhin Serienableger mit dem Fokus auf Action à la *Need for Speed: Hot Pursuit* geben würde. Die neue Ausrichtung sollte die Zielgruppe ansprechen, die sich eine eher realistische Rennsimulation wünschte. Die Erwartungen an *Need for Speed: Shift* waren also hoch und die ersten Bilder der Neuinterpretation machten Lust auf mehr. *Need for Speed: Shift* bekam zwei Jahre später noch einen Nachfolger, danach verschwanden diese Serienableger in der Versenkung.

Nazis in Paris

Saboteur versprach ein Paris der 1940er-Jahre.

Im Jahre 1940 macht ein irischer Rennfahrer die französische Hauptstadt wieder sicher und befreit diese von den Deutschen. Bereits vor 10 Jahren klang das Prinzip von *Saboteur* ein wenig verrückt, doch durch zwei Trailer und einige Bilder konnte der Titel Interesse wecken. Die offene Spielwelt sollte viele spielerische Freiheiten bieten und vor allem der Style fiel ins Auge: Paris wurde lediglich in Schwarz-Weiß dargestellt. Wenn ihr aber Bezirke von den deutschen Besatzern befreit hattet, erstrahlte die Stadt in Farben. Diese Farbspielerei sollte auch direkten Einfluss auf das Gameplay haben. In der farblosen Hauptstadt sollte vor allem mit Stealth und der namensgebenden Sabotage vorgegangen werden, während sich der Spieler in der farbigen Variante etwa mehr austoben durfte. Spielerisch schien es jedoch bei *Saboteur* keine Überraschungen zu geben: Autos knacken, Nazis abknallen und ein wenig schleichen, diese Dinge fanden wir auch in anderen Spielen wieder. Doch genau diese Mischung hatte durchaus das Potenzial, eine spaßige Erfahrung zu werden. Letzen Endes konnte der Titel aber nicht voll überzeugen, ein Nachfolger erschien nie.


Der Look von *Saboteur* sorgte für Aufmerksamkeit.

Holt die Segel ein, Matrosen!

Die Testversion von *Empire: Total War* bereitete unseren Redakteuren viele Probleme.

Mensch, hatten sich unsere Redakteure Ansgar Steidle und Robert Horn auf den neuen Ableger der *Total War*-Reihe gefreut. Doch leider konnte *Empire: Total War* nicht überzeugen, was an der unfertigen Testversion lag. Vor allem die vielen Bugs sorgten für Ärger: Schlachtfelder wurden nur in Schwarz angezeigt, Einheiten verschwanden und es kam zu Abstürzen. Laut Robert war die Version „untestbar". Wenn das Spiel aber mal funktioniert hat, kam direkt Freude auf und *Total War* konnte unsere Redakteure in seinen Sog ziehen. Die beeindruckende Optik sorgte für heruntergeklappte Kinnladen und mit den Seeschlachten kam eine sinnvolle Erweiterung der Echtzeitschlachten. Nach den Vorgängern im Mittelalter und im alten Rom spielte der neue Ableger nun im 18. Jahrhundert. Die Grundlage des Titels war, die Neue Welt zu kolonisieren. Dabei mussten sich unsere Redakteure in den vier Kapiteln der Kampagne gegen Indianer wehren oder sich gegenüber der britischen Konkurrenz beweisen. Erneut fand dies über eine Mischung von Runden- und Echtzeitstrategie statt. Die rundenbasierte Strategie fand dabei auf einer Weltkarte statt, auf der ganze Kontinente erobert wurden. Der Echtzeitstrategie-Part spielt auf den Schlachtfeldern. Dieser Mix konnte überzeugen und bot genügend Tiefe für viele Stunden. Trotz der Startschwierigkeiten entpuppte sich *Empire: Total War* einen Monat später als echte Strategieperle und erreichte in unserem Test 90 Punkte in der PC-Games-Wertung. Ob mit *Total War: Three Kingdoms* in diesem Mai ein ähnlicher Erfolg gefeiert werden kann?


Die Seeschlachten waren die große Neuerung in *Empire: Total War*.


Selbst Elefanten fanden sich auf den Echtzeit-Schlachtfeldern wieder.

ROSSIS RUMPELKAMMER

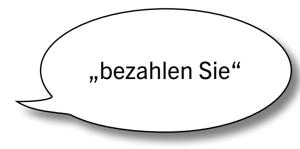
RAINERS EINSICHTEN
RAINER ROSSHIRT



„Heute möchte ich mich schon wieder einmal über die schönste Tätigkeit der Welt auslassen, womit bei mir natürlich essen gemeint ist."

Mir an dieser Stelle Beileidsbekundungen auszusprechen, ist absolut unnötig. Ich habe den Einleitungssatz bewusst so eindeutig doppeldeutig gewählt, um möglichst viele zum Weiterlesen zu bewegen. Sicher ist Ihnen auch schon aufgefallen, dass Männer und Frauen (ja, mit diesem Thema bin ich immer noch nicht fertig) grundsätzlich verschieden zu essen pflegen. Gut – sie tun nahezu alles grundsätzlich verschieden, aber ich habe vor, den Platz für diese Kolumne zu füllen, nicht eine Bibliothek. Was mir auffällt, ist ein Umstand, den es meines Wissens nach so früher nicht gegeben hat – zumindest nicht absichtlich. Immer wieder treffe ich in meinem Bekanntenkreis Frauen, die buchstäblich freiwillig ins Gras beißen. Ich meine damit diese Art Frau, bei der man sich ernsthaft fragt, ob deren Körper schon begonnen hat, Chlorophyll zu erzeugen und von Fettverbrennung auf Photosynthese umgestiegen ist. Jene Art Frau, die seitlich keinen Schatten wirft. Die Gründe hierfür bleiben mir und meinen Geschlechtsgenossen verborgen, zumal eine Diskussion über die grundsätzlichen Zusammenhänge von Nahrung und Physiognomie prinzipiell nutzlos ist und nahezu immer in einem Streit endet. Ganz anders ist da das sogenannte starke Geschlecht. Wenn wir auf Zeiger achten, dann befinden sich diese in einem Drehzahlmesser, aber ganz bestimmt nicht in Inneren einer Waage. Im Gegensatz zu vielen Frauen haben wir im Normalfall zwar nicht den Hauch einer Ahnung, was sich hinter dem Begriff Kochkunst verbirgt, können aber dafür ungemein professionell essen. Die meisten von uns sogar mit Messer und Gabel! Dass wir den Guide Michelin für Reifenwerbung und Auberginen für Kellnerinnen in Frankreich halten, ändert nichts an der Lust, die mit der Nahrungsaufnahme verbunden ist. Allerdings sind hierbei einige Zutaten höchst selten vertreten. Man wird kaum einen Mann treffen, der im Restaurant etwas mit Fenchel oder auf Kresse bestellt. Und wenn, dann höchstens, um eine Frau zu beeindrucken, was manche Restaurants auch ganz schamlos ausnutzen. Frauen sind bekanntlich viel sensibler und auch feinsinniger als Männer. Darum bestellen sie im Restaurant gerne etwas, das wie eine Frühlingswiese aussieht und dessen Name wie ein Lied von Simon und Garfunkel klingt. Die bevorzugte Kost eines Mannes hat dagegen eher die Optik eines Verkehrsunfalls und den Namen einer Tierart. Jetzt werden sich die zulesenden Frauen fragen, warum man dennoch mit Männern zusammen ein Restaurant besuchen und gemeinsam, ohne Streit und angeekelte Blicke ein zivilisiertes Mahl zu sich nehmen kann. Das ist schnell beantwortet: Wir Männer lügen und heucheln! Der einzige Grund, warum wir nicht lieber zu einer Imbissbude gehen, ist, weil dort so gut wie nie Frauen anzutreffen sind!

Spamedy



Willkommen.

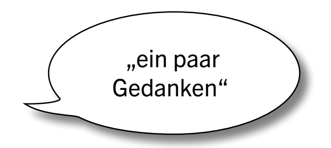
Bitte bezahlen Sie die Rechnung im Anhang.

Josef Mengele

Statt sich mit einer haarsträubenden Geschichte oder lausigem Deutsch lächerlich zu machen, setzt der Verfasser dieser E-Mail auf eine schlichte, höfliche Anweisung. Fast schon lobenswert. Beim Namen bin ich dann aber doch etwas erschrocken. Ein guter Filter für SPAM ist heutzutage unerlässlich. Aber leider verpasst man so auch Werke mit nicht zu unterschätzendem Unterhaltungswert.

Um dies zu würdigen, erfand ich das Kunstwort „Spamedy", welches sich aus, logisch, Spam und Comedy zusammensetzt. Die schönsten Beispiele von Spamedy werde ich euch hier in loser Reihenfolge und sporadisch vorstellen, wobei ich auch gerne Beispiele von Lesern annehme.

Verbesserung

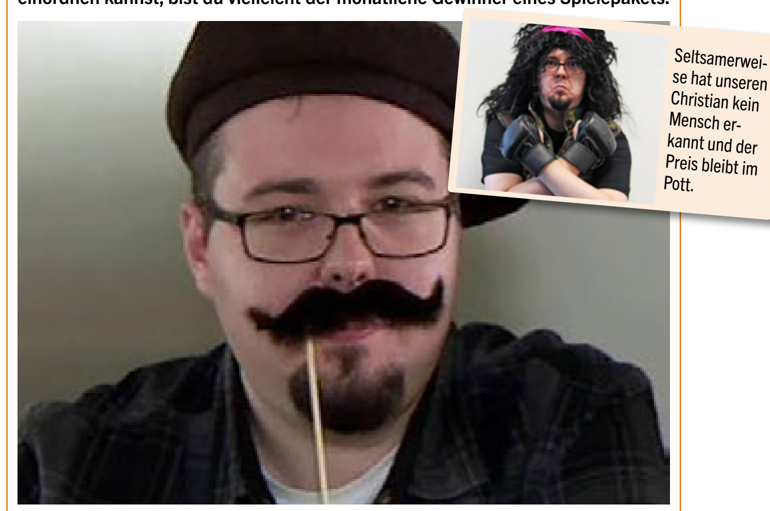


Lieber Rainer,

Du fragtest ja ab und an in der Rumpelkammer zu Meinungen der Leser zu bestimmten Themen im Heft und ich habe mir ein paar Gedanken gemacht.

WER BIN ICH?

Manche glauben, einem Menschen ansehen zu können, welchen Beruf er ausübt. Gehörst du auch dazu? Wenn du die Funktion des Kollegen/der Kollegin richtig einordnen kannst, bist du vielleicht der monatliche Gewinner eines Spielepakets.



Wenn ihr die Funktion des Kollegen/der Kollegin richtig einordnet, seid ihr vielleicht der monatliche Gewinner eines Spielepakets. Teilnehmen kann jeder, der mir eine E-Mail schickt.

E-MAIL & POST-ADRESSE

rr@pcgames.de

Anschrift: Rossis Rumpelkammer
Computec Media GmbH/PC Games
Dr.-Mack-Straße 83
90762 Fürth

Alter: Ich selbst bin mit 53 nicht mehr die so ganz junge Generation, spiele aber seit 1988 auch regelmäßig am PC. Im mittleren Alter immer noch am PC zu spielen, ist auch nicht die Ausnahme, glaube ich, allerdings haben sich vermutlich die Spiele und die Genres etwas verändert, an denen ich heute Freude habe. Ich meine mich zu erinnern, dass vor einigen Ausgaben mal in der Diskussion war, ob es nicht Sinn macht, die Spiele auch im Hinblick auf das Alter der Zielgruppe zu bewerten, was jedoch problematisch erscheint, weil sich ja möglicherweise durch eine solche Wertung jemand diskriminiert fühlen könnte. Damit sich der geneigte Leser ein gutes Bild davon machen kann, ob das eine oder andere Spiel etwas für ihn/sie ist, wäre auch eine Klassifikation nach beispielsweise folgenden Kriterien denkbar.

Das Spiel …

- *erfordert Reaktionsschnelligkeit (möglicherweise bewertet auf einer Skala)*
- *ist sehr komplex / einfach strukturiert (Einarbeitungszeit)*
- *erfordert hohe/niedrige taktische/strategische Fähigkeiten*
- *kann auch mal so kurz zwischendurch gespielt werden/erfordert Ausdauer, damit man vorankommt*

So könnte jeder einfach einschätzen, ob das Spiel für ihn geeignet ist, und man hätte das Thema „Geeignet für ältere Menschen“ elegant ausgeklammert. Die Sparte „Vor 10 Jahren“ ist nicht so meins, da ich dem Blick zurück an dieser Stelle (PC-Spiele) nicht viel abgewinnen kann. Rumpelkammer les ich immer gerne. Schon lustig, welche Menschen es gibt, die Dir solche Leserbriefe schicken wie der Herr S. mit seiner Risen-CD. :)

Grüße aus der Fürther Südstadt: Rainer

Servus Nachbar,

das siehst du vollkommen richtig. „Im mittleren Alter“ am PC zu spielen, ist alles, aber keine Ausnahme! Es ist ja nicht so, dass man in dem Alter nur noch „Bauer sucht Treckerbabes“ anguckt und die Apothekenumschau liest. Ich wohne in einer kleinen Reihenhaussiedlung am Rande Nürnbergs. Hier hat man relativ viel Kontakt mit der Nachbarschaft und ich bin immer wieder überrascht, wie groß die Gruppe der (nennen wie sie „ü40“) Leute ist, die oft und gerne am PC daddeln. Sogenannte „Casual Games“ sind so gut wie gar nicht vertreten. Auch Konsolen sind keine Seltenheit. Und ich rede hier nicht von Gerätschaften, die in Kinderzimmern stehen! Viele von diesen Herren (Damen sind hier eher unterrepräsentiert) nehmen auch sehr viel Geld in die Hand, um ihrem Hobby zu frönen. Umso unverständlicher erscheint es mir, dass ausgerechnet diese große, meist zahlungsfähige und zahlungswillige Zielgruppe seitens Softwarefirmen und Werbung nicht stärker umgarnt wird.

Deine Idee bezüglich der Klassifikation ist hervorragend und wäre nicht nur für die Gruppe „ü40“ hilfreich. Ich werde deine E-Mail bei Gelegenheit dem Chefred unterbreiten.

Youtube

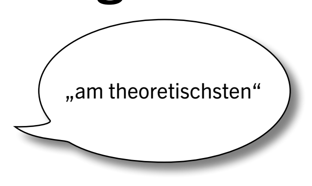


Hi ich bin kleiner Youtuber und habe eine Frage da meine Recherchen und Möglichkeiten doch sehr beschränkt sind und hoffe vielleicht auf ihre Mithilfe. Viele meiner Freunde auf YouTube werden zur Zeit auf diese Website aufmerksam gemacht (URL entfernt, da ich ungern dafür Werbung machen würde. Anm. von RR). Diese soll kleinen Youtuber helfen ihre Videos zu promoten und bieten auch Pakete gegen Geld. Diese Seite erhöht tatsächlich die aufrufe und Abspielzeit der Videos jedoch macht es viele stutzig das nicht Mal 10% oder sogar 5% davon die Videos disliken oder liken geschweige denn Abos erhalten. Ich bin selber nicht dort angemeldet aber viele meiner Freunde zahlen dort bares Geld. Vielleicht haben sie Experten die sich der Sache annehmen könnten oder zumindest Mal schauen was dort wirklich passiert. Die Aufrufe und Abspielminuten sehen echt aus trotzdem gibt es weder mehr likes oder dislikes als vorher auch keine Abos die sich verändern.

Mfg B.Schulz Vielen Dank

Ich habe vorher noch nie von dieser Seite gehört oder gelesen. Wie genau das Geschäftsmodell dieser Seite funktionieren soll, ist mir auch nicht klar geworden, da sachliche Informationen Mangelware sind. Ein kurzer Blick ins Impressum zeigt, dass dieses sogenannte „Network“ offenbar aus lediglich einer Person besteht. Eine Gmail-Adresse ist für eine Firma auch nicht unbedingt ein Zeichen von Professionalität. Ebenso die wegen Wartung nicht angegebene Telefonnummer. Alles in allem sehen seriöse Seiten anders aus. Drei Minuten Recherche ergaben zudem, dass dieses „Netzwerk“ auf Twitter 238 Follower hat – auch nicht berauschend. Versteh mich nicht falsch, aber all das hättest du ohne große Mühen selbst herausfinden können. Ich kann dir da nur den uralten Rat geben, sei immer vorsichtig, wenn jemand nur dein Bestes (dein Geld) will!

Dodge



Hallo Rossi,

ich wollte mich nicht in den Vordergrund spielen, aber da bisher noch kein Leserbrief dazu eingegangen ist (oder noch nicht abgedruckt wurde), teile ich Dir nun mit, was mir aufgefallen ist: Bis zur Ausgabe 09/18 hatte Katharina den Nachnahmen REUSS. Ab Ausgabe 10/18 hat sie den Nachnahmen PACHE.

Und nun zu Deinem Dodge: Du wirst wohl nie die Höchstgeschwindigkeit mit Deinem Fahrzeug erreichen, denn selbst wenn Du mit vollem Tank auf eine (theoretisch) leere Autobahn fährst, wo Du (noch theoretischer) der Einzige bist und es (am theoretischsten) keine Geschwindigkeitsbeschränkung gibt, wäre der Tank leer, bevor Dein Fahrzeug die Höchstgeschwindigkeit erreicht. Außerdem brauchst Du ja wohl in einer Dir fremden Stadt keinen Stadtplan (bzw. Straßennavi), sondern eher ein Verzeichnis der Tankstellen.

Deine Kolumne und die teilweise absolut bescheuerten Leserbriefe sind mit das Beste, was in der PC Games zu lesen ist. Macht weiter so (vor allem Du). Und auch der ganzen Redaktion und ihren Angehörigen (im Voraus) frohe Eier (Ostern).

Onkel Joe

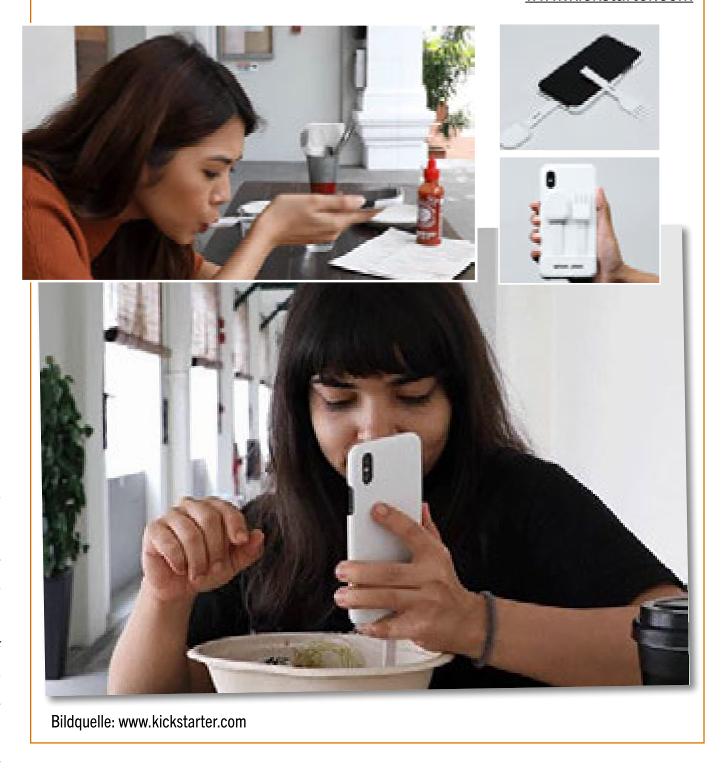
Vielen Dank. Diese Gags über meinen Dodge habe ich in diesem Jahr noch gar nicht gehört. Der Voll-

ROSSI SHOPPT — **Rossi testet jeden Monat ein Produkt – auf seine eigene Verantwortung.**

Sphoon_phork

Es gibt Zeitgenossen, die legen ihr geliebtes Smartphone nur in Notsituationen aus der Hand – und selbst da nicht alle. Bisher war Nahrungsaufnahme so eine Situation. Ein findiger Tüftler wollte da Abhilfe schaffen und erfand ein Smartphone-Cover, welches einen Löffel sowie eine Gabel beinhaltet. Endlich konnte man essen und gleichzeitig auf das Wischbrettl starren. Okay – was man mit dem benutzten Besteck macht, wurde nicht bedacht. Auch dass es im Alltag nur bescheuert aussieht, aber keineswegs praktisch ist, dachten sich wohl die meisten, weshalb die geniale Idee bei Kickstarter – zu Recht – gnadenlos floppte.

www.kickstarter.com

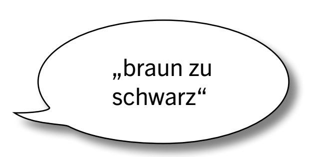


Bildquelle: www.kickstarter.com

ständigkeit halber muss noch erwähnt werden, dass ich den Dodge nie volltanken kann, solange noch der Motor läuft und seine Benzinpumpe einen Strudel erzeugt, der einen Schwan unter Wasser ziehen könnte. Dafür habe ich aber von meiner „Stammtankstelle“ zu Weihnachten einen Campinggrill geschenkt bekommen. HA!

Ja, Katha hat geheiratet. Das kommt in ihrem Alter öfter vor als man denkt! Sie wollte es halt nicht in der Zeitschrift an die große Glocke hängen und offenbar war es für andere Leser auch nicht weiter erwähnenswert, zumal sich an ihrer Arbeit ja nix ändert. Also sei nicht traurig – ich war ja auch nicht eingeladen.

Chat



Sehr geehrter RR,

vor vielen Jahren war ich Teilnehmer im Chat auf Ihrer Internetseite. Alle Farben hatte ich durch. Von schwarz zu braun. Von braun zu schwarz zu grün und zu blau. Gibt es diesen Chat eigentlich noch? Als 14-jähriger Neuling im Internet erinnere ich mich gerne an die Leute dort zurück.

Mit freundlichem Gruß:
Maik Behnke

Nein. Diesen Chat gibt es leider nicht mehr. Er wurde damals (1997) von Georg Backer geschrieben, der danach einen bezahlten Job bei Lionhead Studios ergatterte.

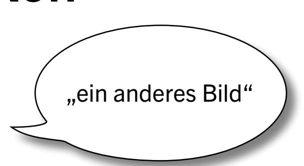
Ein Nachfolger existiert allerdings. Du findest ihn im Forum, wenn du oben links den Menüpunkt „nützliche Links“ aufrufst, oder direkt hier: https://chat.pcgames.de/chat/

Allerdings ist er schlechter besucht als die Toiletten im Flughafen BER. Nur hin und wieder verirrt sich jemand dorthin. Ein idealer Platz, um über die Einsamkeit des Individuums im Universum zu meditieren. Sollte hier hin und wieder dennoch von ein paar Unverzagten diskutiert werden, ist darüber weniger bekannt als über Frau Merkels Unterwäsche. Und da er offenbar ein Schattendasein fristet, dem des Blinddarms nicht unähnlich, kann ich mir schon vorstellen, dass er irgendwann ganz entfernt wird.

Auch ich vermisse den alten Chat und würd mich gerne mal wieder mit unseren Veteranen und auch Neulingen hier (im neuen Chat) unterhalten. Wie wäre es denn, wenn wir uns irgendwann alle (oder zumindest viele) hier wieder auf ein Schwätzchen treffen würden? Zu einem allerletzten Chatstock! Wer entwirft ein passendes Logo? Wer ist dabei? Wer hält diese Idee für nicht allzu bescheuert?

Chatstock 2019 – ich bin dabei!

Ron



Hallo Rainer,

als ich heute die Most-Wanted-Kolumne von Katha gelesen habe, musste ich herzlich lachen. Sie schrieb „kommt der Tod öfter als Ron Jeremy“. Herrlich! Was ich mich natürlich frage, woher kennt Katha denn Ron? Das wirft ja gleich ein anderes Bild auf Katha. Bestell ihr bitte liebe Grüße von mir.

Liebe Grüße auch
in die Redaktion: Sven

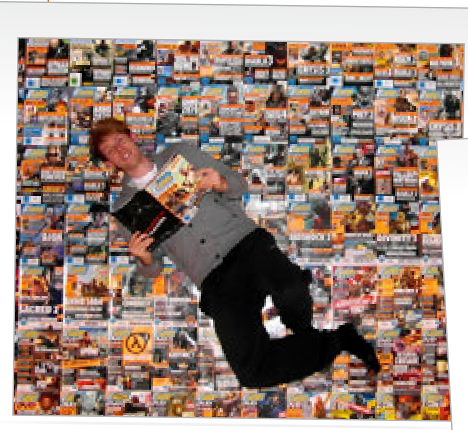
Ich hab deine Grüße ausgerichtet. Bin es ja gewohnt, hier den Postillion zu machen. Aber warum sollte unsere Katha den Ron denn nicht kennen? Sie ist eine gebildete Frau, kennt sich mit der Welt im Allgemeinen und auch mit Filmen aus und sie hat ein gutes Gedächtnis. Ron spielte Rollen in vielen Perlen Hollywoods. Ghostbusters, Dead Bang, Killing Zoe, Detroit Rock City, Der blutige Pfad Gottes, Nash Bridges – um nur einige zu nennen. Zudem ist bekannt, dass Ron, obwohl er sich meistens in New York aufhielt, alleine zwischen 1975 und 1980 mindestens 62 Mal nach Los Angeles gekommen ist. Eine ganze Menge, wie ich finde. Ich versteh deine E-Mail jetzt nicht so ganz …





LESER DES MONATS

Wer auch ein interessantes Foto hat und es hier sehen will – ihr kennt meine E-Mail-Adresse.
Alle Fotos früherer Ausgaben und etliche unveröffentlichte findet ihr übrigens auf pcgames.de -> Forum -> Spielwiese.



Der schönste Teppich der Welt!



Hässliches Auto mit cooler Lackierung



Der Mann hat Stil und Geschmack!

Rossis Speisekammer

Quelle: sorcerer11 @ Adobe Stock

Heute: Bergsteiger

Wir brauchen:

- 1 Tortenboden
- 300 ml Sahne
- 2 TL Sahnesteif
- 1 reife Banane
- etwas Zitronensaft
- runde Butterkekse
- Kuvertüre

Granatsplitter habe ich schon in meiner Kindheit geliebt. Dabei sind sie ganz einfach selbst zu machen. Heute gibt es die Version mit weißer Füllung – auch Bergsteiger genannt.

Die Banane zerdrücken wir mit einer Gabel (natürlich nachdem wir sie geschält haben) und geben etwas Zitronensaft dazu, damit sie nicht braun wird. Die Sahne schlagen wir mit Sahnesteif, bis eine halbwegs feste Masse daraus wird. Der Tortenboden wird fein zerkrümelt. Alles gründlich miteinander vermischen und gut durchkneten.

Diesen „Teig“ geben wir auf die Kekse und formen draus etwas, was einem Berg halbwegs ähnlich sieht. Die Kuvertüre schmelzen und vorsichtig darüber verteilen. Fertig!

Die Bergsteiger sollten noch für mindestens eine Stunde in den Kühlschrank. Recht viel älter werden sie nach meiner Erfahrung dann aber auch nicht. Wer mag: Ein guter Schuss Rumaroma passt hervorragend in den Teig! Wenn man grad ein paar Marshmallows hat, kann man sie in kleine Stückchen schneiden und auf die noch feuchte Kuvertüre drücken.

Wie hat es Dir geschmeckt? Sage mir deine Meinung! Auch über ein Foto von deinem Ergebnis würde ich mich freuen.

Die gesammelten Rezepte gibt es übrigens hier: https://shop.computec.de/pc-magazine/pc-games/digitale-einzelhefte

MULTIMEDIA

Hardware, Zubehör, Filme, Comics, Musik – für unsere Website testen wir jede Menge spannende Dinge abseits von Videospielen. Die interessantesten davon stellen wir euch auf diesen Seiten kurz vor.

LX 55 USB

Ein überraschend hochklassiges Headset für nicht allzu dicke Geldbeutel!

Von: Sascha Lohmüller



Das LX 55 gehört mit dem LX 60 zur neuen Headset-Reihe des deutschen Herstellers Lioncast, der uns schon seit einigen Jahren mit Zubehör im mittel- bis niedrigpreisigen Bereich versorgt. Das Headset kommt in zwei Varianten: ein analoges Stereo-Modell mit Klinkenanschluss für knapp 60 Euro und ein USB-betriebenes, das zusätzlich noch über RGB-Beleuchtung und virtuellen 7.1-Sound verfügt. Für den Test haben wir uns die zweite Variante angeschaut. Was auf den ersten Blick sofort auffällt, ist die für rund 80 Euro enorm gute Verarbeitung des Geräts. Der Bügel ist aus Metall und somit schön robust, die Polster am Bügel und an den Ohrmuscheln sind sehr weich und komfortabel. Letztere fallen zudem richtig groß aus, perfekt also für Menschen mit großen Ohren – den Witz sparen wir uns an dieser Stelle. Im Lieferumfang inbegriffen sind zudem zwei Kabel, mit denen ihr das LX 55 wahlweise über Klinke oder passend zum Namen über USB anschließt. Da das virtuelle 7.1 und die programmierbare RGB-Beleuchtung an den Seiten des Headsets nur so funktionieren, ist das natürlich die sinnvollere Variante. Ins Kabel integriert ist eine (ungewohnt schwere) Steuereinheit für Lautstärke, Mikro und Beleuchtung. Der Sound aus den beiden 53-mm-Neodym-Treibern ist trotz der Bewerbung aber weniger „brachial", sondern eher ausgewogen mit klaren Mitten und Höhen und lauten, aber nicht zu lauten Bässen. Fazit: Für den Preis fast unschlagbar. ❑

KATEGORIE: Headset
HERSTELLER: Lioncast
PLATTFORM: PS4, PC, XBOX
PREIS: ca. 80 Euro



TESTURTEIL 8

Devolo Magic 2 WiFi Multiroom Kit

Steckdosen spenden nicht nur Strom und lustige Frisuren, sondern nun auch noch Internet.

Von: Sascha Lohmüller



Die Heimnetzwerklösung von Devolo haben wir euch schon einmal vorgestellt. Nun hat das Unternehmen mit dem Magic 2 eine neue Produktreihe auf den Markt gebracht. Doch zuerst einmal die grundsätzliche Funktionsweise der dLAN-Adapter: Eines der Geräte wird (in der Nähe eures Modems/Routers) in eine Steckdose gesteckt und dann per LAN-Kabel mit dem Modem verbunden. Fortan verteilt der Adapter das Netzwerksignal über eure Stromkreise. In anderen Räumen müsst ihr also lediglich einen weiteren Adapter nutzen, um das Netzwerksignal dort abzugreifen. Soweit die Theorie, doch gibt es dabei einiges zu beachten. So sollte der Adapter grundsätzlich in einer Wandsteckdose eingestöpselt sein und nicht etwa in einer Steckdosenleiste – daher auch die Steckdose auf der Vorderseite. In dem hier vorgestellten Multiroom Kit findet ihr neben dem Access Point (ein LAN-Anschluss), der bei eurem Router eingesteckt wird, noch zwei WiFi-Adapter, die nicht nur über zwei Kabelanschlüsse verfügen, sondern auch das WiFi-Signal im Raum verteilen – sehr praktisch. Außerdem verfügt die Magic-2-Reihe mit 2.400 Mbit/s über eine doppelt so hohe theoretische Übertragungsrate wie die Vorgängermodelle Magic 1 und dLAN 1200+. Theoretisch deshalb, weil ihr neben den normalen Funk-Interferenzen nun auch noch auf Stromschwankungen achten müsst. Zudem ist die neue Reihe nur bedingt mit den alten Geräten kompatibel, da diese sie ausbremsen. Läuft aber erst einmal alles und ist über das Browser-Interface vielleicht noch optimiert, ist dLAN eine sehr gute, aufgeräumte, aber auch teure Alternative zu herkömmlichen Netzwerklösungen. ❑

KATEGORIE: Zubehör
HERSTELLER: Devolo
PREIS: ca. 300 €, kleinere Kits auch ab ca. 150 €



TESTURTEIL 7

Batman – Die Sünden des Vaters

Papa Thomas Wayne war ein fieser Schwerverbrecher, Bruce Wayne interessierts.

Von: Sascha Lohmüller



Dass hier etwas anders ist als bei anderen Batman-Comics, wird schon beim Blick auf das Cover deutlich. Statt eines gezeichneten Dunklen Ritters starrt uns nämlich ein Bats an, der eher wie eine Renderfigur aus einem Videospiel wirkt. Und das hat seinen Grund: *Die Sünden des Vaters* basiert auf der Telltale-Adventure-Reihe und stellt quasi ein Bindeglied zwischen der ersten und der zweiten (und wohl auch letzten) Staffel dar. Im alternativen Spieluniversum hat Bruce Wayne nämlich herausgefunden, dass sein verehrter Vater gar nicht so ehrenhaft war, sondern aus Geschäftsgründen tatsächlich über Leichen ging. Zusammen mit Carmine Falcone, dem Paten der gleichnamigen Mafia-Familie, hat Wayne Senior Kontrahenten eingeschüchtert, bestochen, beseitigt oder sie unter einem Vorwand nach Arkham verfrachtet und dort mit Drogen vollgepumpt. Bruce versucht daher, in *Die Sünden des Vaters* den Namen seiner Firma reinzuwaschen, die Familien der Opfer zu entschädigen und dabei damit klarzukommen, dass sein Vater ein Schwerverbrecher war. Und zu allem Überfluss trachtet auch noch Deadshot nach dem Leben des Dunklen Ritters … Die Story ist hübsch gezeichnet und von vorn bis hinten spannend, Vorkenntnisse aus den Telltale-Spielen sind ebenfalls nicht vonnöten. Ein unterhaltsamer Ausflug in eine Parallelwelt also. ❑

KATEGORIE: Comic
VERLAG: DC/Panini
SEITENZAHL: 140
PREIS: 16,99 Euro

TESTURTEIL



Game:Pad 4S Wireless

Eigentlich für PS4 gedacht, funktioniert aber auch am PC tadellos: das neue Budget-Gamepad von Snakebyte.

Von: Johannes Gehrling



Der kabellose Controller von Snakebyte Game:Pad 4S Wireless bietet entgegen seinem eher ungriffigen Namen einen richtig guten Griff – der 4S liegt nämlich angenehm in der Hand, auch bei längeren Spielsessions. Die Ausstattung lässt keine Wünsche offen und steht dem originalen PS4-Controller in nichts nach, neben den obligatorischen Buttons findet ihr an der Unterseite einen 3,5mm-Klinkenanschluss für Audio und Headsets, auf der Oberseite befindet sich der Micro-USB-Anschluss zum Laden. Praktisch, denn so könnt ihr die Kabel eurer PS4-Controller von Sony verwenden, die auch auf Micro-USB setzen; schade jedoch, dass kein zeitgemäßer USB-C-Anschluss Verwendung findet wie beispielsweise bei den meisten neuen Smartphones, Laptops, Tablets oder auch bei der Konkurrenzkonsole Nintendo Switch. Dafür liegen dem Controller gleich ein passendes Micro-USB-Kabel sowie eine knapp gehaltene Bedienungsanleitung bei. Da der 4S von Snakebyte auf Bluetooth zur kabellosen Verbindung setzt, ist der Controller nicht nur mit der Playstation 4 kompatibel, sondern auch mit dem PC. Das Gamepad ist neben der schlicht-schwarzen Variante auch in weiteren Farben erhältlich, unter anderem im stylischen blauen Camo-Look, der wahlweise auch in „Camo-Kaugummi" verfügbar ist. Für den Preis von rund 40 Euro stimmt die Qualität des 4S in allen wichtigen Punkten. ❑

KATEGORIE: Gamepad
HERSTELLER: Snakebyte
PLATTFORM: PS4, PS3, PC
PREIS: ca. 40 Euro

TESTURTEIL **9**

Fallujah – Undying Light

Frischer Wind durch neue Mitglieder – mal hören, ob das gut geht!

Von: Sascha Lohmüller



Fallujah war schon immer eine wandelbare Band. Von den Deathcore-Anfängen war auf den letzten Alben nicht mehr viel zu hören. Stattdessen regierte auf *The Flesh Prevails* und vor allem dem fantastischen *Dreamless* technisch anspruchsvoller, verspielter, atmosphärischer Death Metal, oftmals angereichert durch elektronische Einsprengsel oder weibliche Gesangspassagen, die einen starken Kontrast zum tiefen Gegrowle und Gekeife von Fronter Alex Hofmann bildeten. Letzterer ist nun aber nicht mehr mit an Bord, genauso wie der zweite Gitarrist Brian James. Der neue Mann am Mikro ist Antonio Palermo von der relativ unbekannten Post-Black-Metal-Band Underling. Dementsprechend ändert sich natürlich einiges am Sound der Kalifornier, denn Palermo setzt vor allem auf Screams statt auf Growls, was die Vocals wieder näher an Death- bzw. Metalcore-Gefilde bringt. Verhalten waren daher auch die Reaktionen auf den vorab veröffentlichten, relativ spannungsarmen Song *Ultraviolet* – viele Fans befürchteten, dass man sich vom proggig-experimentellen Stil der beiden Vorgänger-Alben verabschieden würde. Glücklicherweise fallen die Änderungen auf *Undying Light* aber nicht ganz so stark aus. Vor allem der zweite Teil des Albums, eingeleitet durch die beiden tollen Songs *Hollow* und *Sanctuary*, klingt so, wie man das von Fallujah gewohnt ist. Insgesamt wirkt *Undying Light* aber ein wenig zurückhaltender, vorsichtiger und gleichförmiger als die Vorgänger – ist unterm Strich aber immer noch ein gutes Stück Death Metal. ❑

LABEL: Nuclear Blast
SPIELDAUER: ca. 44 Min.
GENRE: Death Metal
VÖ: 15. März 2019

TESTURTEIL **7**

Hardware für die **Apokalypse**

Wir analysieren die Performance der Blockbuster *Metro Exodus*, *Far Cry: New Dawn* und *Anthem* und geben Tipps für GPU und CPU.

Seite 96



Machen uns „Killerspiele“ gewalttätig?



Frank Stöwer

Ich breche in meiner Kolumne hier ja öfters eine Lanze dafür, dass es keinen Zusammenhang zwischen Gewalt in Videospielen und Gewalttätigkeiten im echten Leben gibt. Vor Kurzem wurde meine These sogar von Wissenschaftlern der ehrwürdigen Oxford University gestützt. Die Forscher führten eine Studie durch, bei der 1.000 Teenager im Alter von 14 und 15 Jahren mittels Fragebögen ihre Gewaltbereitschaft selber einschätzen sollten. Zusätzlich befragte man deren Eltern und andere Erziehungsberechtigte zum Verhalten der Heranwachsenden. Anschließend verglich man die Ergebnisse mit von den Befragten gespielten Videospielen, die man anhand der Altersfreigabe nach ihrem Gewaltgrad gewichtete. Dabei kommen die Wissenschaftler zu folgendem für mich überhaupt nicht überraschenden Ergebnis: Statistisch lassen sich keine signifikanten Zusammenhänge zwischen gewalttätigen Spielen und aggressivem Verhalten der Probanden belegen. Das lese ich besonders gern, denn ich bin die Diskussion über den negativen Einfluss von Gewalt in Computerspielen und Filmen schon seit Langem leid, da sie stets polarisierend und leider viel zu oft von den falschen Experten geführt wird. Da kommt mir diese Studie als sehr gute Argumentationshilfe im Streitgespräch mit den Pseudo-Jugendschützern ganz recht.

Die PC Games **Referenzrechner**

Mit welcher Hardware läuft ein Spiel mit 60 Fps oder mehr und was muss ich dafür ausgeben? Die Fragen beantworten wir anhand von drei Referenz-PCs aus drei Preiskategorien.



Seite: 92



Seite: 93



Seite: 94

Die **PC-Games-Referenz-PCs**

CPU

Hersteller/Modell: ... Ryzen 3 2200G (Boxed, Wraith Stealth)
Kerne/Taktung: .... 4c/4t/3,5 GHz (Turbo: 3,6 GHz) + IGPU
Preis: .... **86 Euro**

ALTERNATIVE

Intels Alternative ist der **Ci3-8100 (4c/4t/3,6 GHz, Boxed-Kühler)**, der mit **125 Euro** deutlich teurer ist.

GRAFIKKARTE

Hersteller/Modell: ....MSI Radeon RX 580 Armor 8G OC
Chip-/Speichertakt: ..... 1.257 (1.366 Boost)/4.000 MHz
Speicher/Preis: .... 8 Gigabyte GDDR5/**198 Euro**

ALTERNATIVE

Wer seinen PC mit einer Nvidia-Karte bestücken möchte, dem empfehlen wir die **GTX 1050 Ti**, wie die **MSI GTX 1050 Ti Gaming X 4G** für **190 Euro.** Die GPU ist ähnlich leistungsstark wie die **RX 580** und verfügt wie die AMD-GPU über **4 GB VRAM.**

MAINBOARD

Hersteller/Modell: .... Asrock B450M Pro4
Formfaktor/Sockel (Chipsatz): .. µATX/Sockel AM4 (B450)
Zahl Steckplätze/Preis: . 4 × DDR4, PCI-E 3.0/2.0 x16 (1/1), ... PCI-E 2.0 x1(1), M.2/M-Key (2)/**73 Euro**

ALTERNATIVE

Ist **Intels Core i3-8100** die Leistungszentrale in eurem Spielerechner, benötigt ihr eine **Sockel-1151-Hauptplatine**. Unser **Spartipp** ist das **Asrock H370M Pro4** für **88 Euro.**

RAM

Hersteller/Modell: ....Patriot Viper 4 DIMM Kit 16 GB .... (PV416G320C6K)
Kapazität/Standard: .... 2 × 8 Gigabyte/DDR4-3200
Timings/Preis: .... 16-18-18-36/**117 Euro**

SSD/HDD

Hersteller/Modell: .... Crucial BX 500/ .... Toshiba DT01ACA300
Anschluss/Kapazität: .... SATA3 6GB/s 480 GByte/ ....3.000 GByte
U/min/Preis: .... –/7.200/**60 Euro/65 Euro**

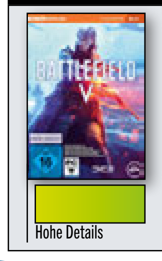
WEITERE KOMPONENTEN

Gehäuse: .... Silentiumpc Armis AR7 TG RGB (Glasseitenteil, ... keine Dämmung, 2 × 120-mm-Lüfter mitgel.)/**90 Euro**
Netzteil: ..... Be Quiet Pure Power 11 500W CM (**62 Euro**)
Laufwerk: . . LG Electronics CH12NS40, BR/DVD-R (**52 Euro**)

EINSTEIGER-PC

€ 803,-

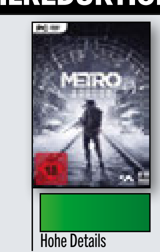
1080P UND 60 FPS: DETAILREDUKTION OFT NÖTIG



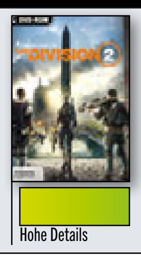
Hohe Details



Hohe Details



Hohe Details



Hohe Details

Dank Radeon RX 580 mit ihren 8 GByte VRAM könnt ihr drei der vier Titel mit leicht reduzierten Details in Full HD mit 60 Fps spielen. *Fortnite* läuft dagegen auch in der höchsten Detailstufe flüssig.



Eine Full-HD-Optik mit mindestens 60 Fps ist dank der neuen GTX 1660 Ti mit Turing GPU immer garantiert. Bei *Metro Exodus* und *Fortnite* reicht es für ein flüssiges Spielvergnügen in WQHD (2.560 × 1.440 Pixel). Wer *Battlefield 5* und *The Division 2* mit dieser Auflösung spielen möchte, muss jedoch einige Details reduzieren.

CPU

Hersteller/Modell: Intel Core i5-8400 + Boxed-Kühler
Kerne/Taktung: 6c/6t/2,8 GHz (Turbo: 4,0 GHz)
Preis: 196 Euro

ALTERNATIVE

Ein **AMD-Sechskerner** mit vergleichbarer Leistung ist der **Ryzen 5 2600X (6c/12t, 3,6 GHz/4,2 GHz Turbo)** für **188 Euro.** Bei Anwendungen liegt die CPU dank **12 Threads** sogar vor dem **Core i5-8400**, in **Spielen** muss sie sich jedoch geschlagen geben.

GRAFIKKARTE

Hersteller/Modell: KFA² GeForce GTX 1660 Ti
Chip-/Speichertakt: 1.500 (1.800 Boost)/3.000 MHz
Speicher/Preis: 6 Gigabyte GDDR6/259 Euro

ALTERNATIVE

Eine **vergleichbare AMD-GPU** ist die **Sapphire RX 590 Nitro+ Special Edition** (**244 Euro**). Die verfügt sogar über **8 GB GDDR5X VRAM,** das ist aber nur bei der WQHD- und UHD-Auflösung von Vorteil.

MAINBOARD

Hersteller/Modell: Asrock Z390 Extreme4
Formfaktor/Sockel (Chipsatz): ATX/So 1151 (Z390)
Zahl Steckplätze/Preis: 4 × DDR4, PCI-E 3.0 x16 (3), PCI-E 3.0 x1(3), m.2 (3)/172 Euro

ALTERNATIVE

Nutzt ihr den **AMD Ryzen 5 2600X** anstelle des **Core i5-8400**, ist das **Asrock X470 Master SLI (136 Euro)** ein empfehlenswertes **Board** mit **guter Ausstattung**. Zu der gehören unter anderem **drei PCI-E-3.0-x16-** und **vier PCI-E-2.0-x1-Slots, zwei M.2-Steckplätze** sowie **RGB-Beleuchtung**.

RAM

Hersteller/Modell: Patriot Viper 4 DIMM Kit 16GB (PV416G320C6K)
Kapazität/Standard: 2 × 8 Gigabyte/DDR4-3200
Timings/Preis: 16-18-18-36/117 Euro

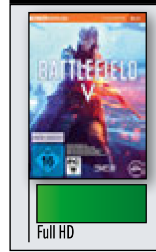
SSD/HDD

Hersteller/Modell: Crucial MX500 (CT1000MX500SSD1)/ Western Digital Red (WD40EFRX)
Anschluss/Kapazität: SATA3 6GB/s 1.000 GByte/ 4.000 GByte
U/min/Preis: –/5.400/130 Euro/113 Euro

WEITERE KOMPONENTEN

Gehäuse: Fractal Design Define R6 (Glasseitenteil, Dämmung, 3 × 140-mm-Lüfter mitgel.)/133 Euro
Netzteil: Seasonic Focus+ Gold 550 W (80 Euro)
Laufwerk: LG Electronics CH12NS40, BR/DVD-R (52 Euro)

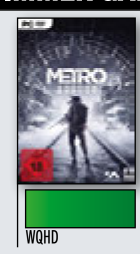
60 FPS BEI FULL-HD: FAST IMMER GARANTIERT



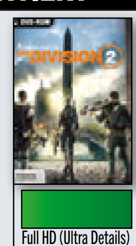
Full HD



WQHD (optimal)



WQHD



Full HD (Ultra Details)



HIGH-END-PC

Mit der RTX 2070 seid ihr auch bei den aktuellen Spiel-Blockbustern für die WQHD-Auflösung mit rund 60 Fps gerüstet. Alternativ könnt ihr bei *Battlefield 5* und *Metro Exodus* in Full HD Raytracing aktivieren.

€ 2.278,-

CPU



Hersteller/Modell: ....AMD Ryzen 7 2700X
........................+ Scythe Mugen 5 (Revision B)
Kerne/Taktung: .... 8c/16t/3,7 GHz (Turbo 4,3 GHz)
Preis: .... **317 Euro** + **45 Euro**

ALTERNATIVE

Der Core i9-9900K (517 Euro ohne **Kühler)** ist **Intels Alternative** zum **R7 2700X**. Dank der höheren **IPC** und des **höheren Takts** ist der **Ci9-9900K** in Spielen schneller als die **AMD-CPU**, Letzterer ist mit **317 Euro** aber preislich attraktiver.

GRAFIKKARTE



Hersteller/Modell: ...... Manli Geforce RTX 2070 Twin Fan
Chip-/Speichertakt: ..... 1.410 (1.620 Boost)/3.500 MHz
Speicher/Preis: .... 8 Gigabyte GDDR6/**490 Euro**

ALTERNATIVE

Der RTX-2070-Konkurrent ist die **Radeon Vega 64**. Die bietet eine geringere Spieleleistung und benötigt mehr Strom. Dafür sind übertaktete Modelle wie die **Asus ROG Strix Radeon RX Vega 64 OC Gaming** schon für **390 Euro** zu haben.

MAINBOARD



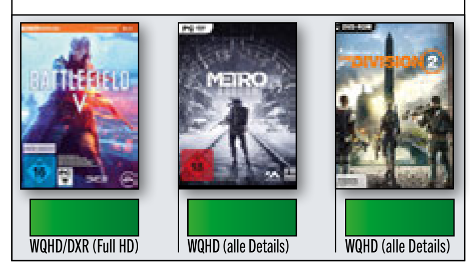
Hersteller/Modell: .... Asrock X470 Taichi
Formfaktor/Sockel (Chipsatz): ATX/Sockel AM4 (X470)
Zahl Steckplätze/Preis: ..... 4 × DDR4, PCI-E 3.0 x16 (2), 2.0 x16/x1 (1/2), **210 Euro**

ALTERNATIVE

Entscheidet ihr euch für den **Core i9-9990K** als Leistungszentrale eures Rechners, benötigt ihr eine **Sockel-1151-Platine** wie das **MSI MPG Z390 Gaming Edge AC** für **174 Euro**.

SPIELEN MIT RAYTRACING MÖGLICH

- Wählt ihr die Detailstufe „Ultra Details“, erzielt ihr bei *The Division 2* in der WQHD-Auflösung 85 Fps.
- Bei *Metro Exodus* habt ihr die Wahl zwischen 60 Fps in WQHD oder fast 60 Fps in 1080p mit „RTX“.
- In *BF 5* erzielt die RTX 2070 in WQHD/UHD 91/52 Fps. Mit Raytracing sind es 60 Fps bei Full HD.



RAM



Hersteller/Modell: .... Crucial Ballistix Tactical Tracer RGB
....................(BLT4C8G4D30BET4K)
Kapazität/Standard:...2 × 16 Gigabyte/DDR4-3000
Timings/Preis: ....16-18-18-38/**234 Euro**

WEITERE KOMPONENTEN

Gehäuse: ..Be quiet Dark Base 900 Pro Rev. 2 (Seitenteil ....aus Glas, drei 140-mm-Lüfter mitgel.) (**215 Euro**)
Netzteil: ...Seasonic Prime Titanium Fanl. 600W (**204 Euro**)
Laufwerk: . LG Electronics BH16NS55 (BD-R/W) (**63 Euro**)

SSD/HDD



Hersteller/Modell: ......Samsung SSD 970 Evo (M.2, PCI-E 3.0 x4/Toshiba N300
Anschluss/Kapazität: ...1.000 GByte/10.000 GByte
U/min/Preis: ....–/7.200/**225 Euro/275 Euro**

CORSAIR IRONCLAW RGB: GÜNSTIGE GAMER-MAUS FÜR PALM-GRIP-SPIELER MIT GROSSEN HÄNDEN

Mit der Ironclaw RGB präsentiert Corsair eine bezahlbare Gamer-Maus, deren Ergonomie für Palm-Grip-Spieler mit großen Händen optimiert ist. Hat der RGB-Nager noch weitere Vorzüge auf Lager?

Von Extras wie einem Gewichtssystem oder Sondertasten wie einem Sniper-Knopf in der Daumenablage (Corsair M65) abgesehen, fällt die Ausstattung der Rechtshändermaus etwas besser als gut aus (Wertung: 1,85). Sieben Tasten können frei programmiert und beispielsweise per iCUE-Software mit Makros belegt werden, die sogar aus einer Kombination aus Tastenbefehlen und Mausklicks bestehen dürfen. Das Einstellen der drei mit dem zweiten Knopf hinter dem Mausrad schaltbaren Dpi-Stufen erfolgt ebenfalls per Software. Letzteres gilt auch für die Beleuchtung des Hecklogos und des Mausrads, für die iCUE 11 Effekte sowie einen individuellen Modus bereithält. Für Makros, alle Beleuchtungseinstellungen und die drei per Taste hinter dem Mausrad aufrufbaren Profile steht ein interner Speicher bereit. Dort abgelegte Einstellungen lassen sich übrigens auch an einem PC ohne Corsairs vorbildlich umfangreiche Software abrufen.

Da die Ergonomie nur für den Palm Grip bei großen Händen optimal ist, empfehlen wir die dank gummierter Fingermulden besonders griffige Ironclaw nur Spielern, die diese Griffart bevorzugen. Die Primärtaster kommen von Omron (Omron D2FC-F-K) und verfügen über einen sehr leichtgängigen, aber trotzdem knackigen Druckpunkt. Der Pixart-PMW-3391-Sensor tastet auch mit maximalen 18.000 Dpi noch absolut präzise und verzögerungsfrei ab. Leider liegt die Hubhöhe bei nicht reduzierbaren 2,5 mm. Fest steht: Wenn ihr eine große Hand habt und den Palm-Griffstil beim Spielen bevorzugt, ist die mit **1,47** bewertete Corsair Ironclaw RGB ein empfehlenswerter Spielpartner.



HIGH-END-GAMING-PC

Captiva G26I 18V1

CAPTIVA KAMPFPREIS:
€ 2.699,-
inkl. Mwst.


HDD: 2 TB SATA III Seagate

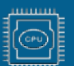


SSD: 500 GB Crucial



Arbeitsspeicher: 32 GB DDR4 Crucial

Grafikkarte: Palit GeForce® RTX 2080 Ti 11GB



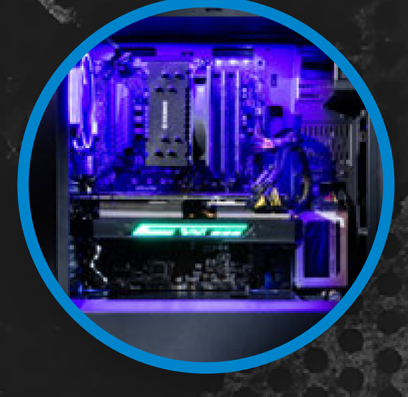
Prozessor: Intel Core i7-9700K Coffee Lake 3,6 GHz

INFOS

Abrocken, bis die Hütte bebt! Captiva trifft mit dem High-End-Gaming-PC G26I 18V1 genau ins Schwarze. Egal ob Liebhaber der modernen Entertainmentszene oder hartgesottener Dauerzocker, geboten wird starke Leistung. Die Elitemaschine setzt sich in jeder noch so misslichen Lage durch und lässt keine Müdigkeit aufkommen. Style, Eleganz und Performance präsentiern sich im perfekten Look, der durch das ideale Komponentenarsenal der Spitzenklasse kaum zu übertreffen ist. Lass die Leine los und gib Palit, was Palit braucht, eine Plattform für das perfekte Gameplay!

„Genieße jeden Spielzug!“







Mehr Infos auf www.captiva-power.de/

CAPTIVA

Hardware für die Apokalypse

Die Blockbuster *Metro Exodus*, *Far Cry: New Dawn* und *Anthem* präsentieren eine sehr fesche Grafik, stellen jedoch auch hohe Anforderungen an die Hardware. Dieser Artikel analysiert die Performance und gibt Empfehlungen für Grafikkarte wie Prozessor. **Von:** Philipp Reuther



Selten erscheinen so viele Spiele auf einmal, wie es im Februar 2019 der Fall war. Neben den in diesem Artikel abgehandelten Titeln sorgte der Free2Play-Titel *Apex Legends* für Überraschung, Simulationsfreunde wühlen mit dem spielerisch anspruchsvollen *Dirt Rally 2.0* im virtuellen Dreck und *Crackdown 3* dokumentiert, dass die „Power of the Cloud" Spieldesign nicht ersetzen kann.

Im vorliegenden Artikel wollen wir uns indes auf den stimmigen, grafisch beeindruckenden und technisch sauberen sowie sehr fortschrittlichen Titel *Metro Exodus* sowie zwei weitere Spiele konzentrieren, die im vergangenen Monat das Licht der Welt erblickten. *Far Cry: New Dawn* greift das sprichwörtliche Ende von *Far Cry 5* auf, wie *Metro Exodus* ist das Szenario postapokalyptisch. Trotz dieser Gemeinsamkeit und einigen Gameplay-Elementen, die ihr in beiden Shootern findet (etwa das Crafting), könnten *Far Cry: New Dawn* und *Metro Exodus* kaum unterschiedlicher ausfallen. Wo *Exodus* düster, atmosphärisch und stimmungsvoll gemächlich ist, fällt das flott-zackige *New Dawn* beinahe schon psychedelisch bunt aus und präsentiert spaßig-chaotischen Open-World-Unfug auf höchstmöglicher Stufe. Das letzte Spiel im Bunde ist Biowares lang und gespannt erwartetes *Anthem*, das mit einer ausgesprochen attraktiven Grafik aufwarten kann, allerdings eine ganze Reihe von Problemen und spielerische wie technische Mängel im Gepäck hat.

NEUE GRAFIKKARTEN FÜR ANSPRUCHSVOLLE SPIELE

Diese drei Spiele basieren auf drei verschiedenen Grafik-Engines, haben trotz Fokus auf große, offene Spielwelten sehr verschiedene Ansätze bei der Umsetzung und stellen auch teils sehr unterschiedliche Anforderungen an die Hardware. Alle drei Spiele benötigen durchaus potente PC-Komponenten, sollen sie mit all ihren feinen Details protzen dürfen. Da trifft es sich gut, dass auch neue Hardware erschienen ist. Neben Nvidias noch junger Geforce-RTX-Reihe bietet auch AMD mit der Radeon VII eine neue Grafikkarte, die sich wie das Gros der RTX-GPUs allerdings im oberen Preisfeld ansiedelt. Doch so viel Leistung, wie die aktuellen High-End-Grafikkarten bieten, braucht ihr gar nicht zwingend, denn für die Full-HD-Auflösung sind sowohl Geforce RTX 2070, 2080, 2080 Ti oder die Radeon VII im Grunde überdimensioniert. Selbst 2.560 × 1.440 Pixel alias WQHD-Auflösung lassen sich häufig schon mit weniger potenten und weniger kostspieligen Grafikkarten flüssig darstellen, wie mit der jüngst erschienenen Geforce GTX 1660 Ti etwa. Diese um ihre RTX-Fähigkeiten erleichterte GPU dürfte für viele preisbewusste Spieler eine interessante Wahl darstellen. Da sie aber mit ihrer Performance in eine dicht gedrängte Leistungsklasse fällt – ebenfalls in dieser Klasse befinden sich zum Beispiel GTX 980 Ti, GTX 1070 und Vega 56 –, bieten sich zu der GTX 1660 Ti allerdings auch viele gute Alternativen und nicht immer lohnt ein Umrüsten auf die moderne Turing-GPU.

PROZESSORLEISTUNG EBENFALLS VON HOHEM BELANG

Offene Welten, hohe Detailgrade und aufwendige Effekte malträtieren allerdings nicht nur die Grafikkarte. In vielen aktuellen Spielen ist auch der Prozessor stark gefordert. Außerdem ist seit geraumer Zeit ein deutlicher Trend zugunsten Multi-Core-CPUs zu beobachten. Erfreulicherweise gibt es mittlerweile eine recht breite Auswahl an sehr potenten Prozessoren für Spieler, nicht zuletzt dank AMDs beliebter und verhältnismäßig günstiger Ryzen-Reihe. Doch selbst die leistungsstärksten Spiele-Prozessoren von Intel, namentlich der Core i7-8700K und i9-9900K, werden gefordert.

In dem folgenden Artikel fühlen wir den drei anspruchsvollen Spielen auf den Zahn und installieren dazu sowohl junge als auch etwas betagtere Hardware. Wir testen sowohl die Leistung von 15 Grafikkarten als auch die Performance von sieben Prozessoren und geben Auskunft, mit welchen Performance-Zuwächsen ihr durch ein Hardware-Upgrade rechnen könnt. Außerdem dokumentieren wir natürlich, wie leistungshungrig die Spiele tatsächlich sind, denn um beispielsweise 60 Bilder pro Sekunde in *Anthem* zu erzielen, ist wesentlich mehr Hardware-Power vonnöten als in *Far Cry: New Dawn* oder gar *Metro Exodus*. Wie flüssig diese Spiele mit einer Auswahl Grafikkarten in Full HD, WQHD und Ultra HD laufen, klären wir außerdem anhand Frametimes – je glatter und niedriger diese ausfallen, desto flüssiger ist euer Spielgefühl. ❑



Der jüngste Teil der *Metro*-Reihe macht einen großen technischen Sprung, führt auch in weite, offene Areale und unterstützt auf Nvidias RTX-Grafikkarten Raytracing sowie das KI-Upscaling DLSS.



Viele technische oder auch spielerische Änderungen bringt Ubisofts *Far Cry: New Dawn* nicht mit sich, wohl aber eine schick wiederausgelegte Spielewelt, knallige Farben und sehr gute Performance.



Metros Raytracing beiseite, ist Biowares grafisch spektakulärer Loot-Shooter *Anthem* das mit Abstand anspruchsvollste Spiel im Test – sowohl was den Prozessor als auch die Grafikkarte betrifft.

Metro Exodus

Mit *Exodus* präsentiert der ukrainische Entwickler 4A Games den dritten Teil der auf den Romanen von Dmitri Gluchowski basierenden *Metro*-Reihe. Mit *Exodus* entwächst die stimmungsvolle Shooter-Serie den düsteren Gängen der Moskauer Metro, über weite Teile der linearen Handlung erkundet ihr in der Rolle des Protagonisten Artjom große, offene und sehr abwechslungsreiche Außenareale. Auf der Suche nach weiteren Überlebenden der atomaren Apokalypse reist ihr mit einer Dampflok über die transsibirische Eisenbahnstrecke quer durch Russland. Derweil vergeht ein ganzes Jahr, je nach Spielfortschritt durchstreift ihr winterliche Sümpfe, die staubige Ödnis um das Kaspische Meer oder die dicht bewachsene, sommerliche Taiga. Neben den linear aneinandergereihten, jedoch im Einzelnen frei begehbaren und offen gestalteten Außenarealen bietet *Metro Exodus* außerdem wieder düstere, extrem stimmungsvoll ausgeleuchtete Innenareale, welche die Reihe berühmt gemacht haben. Der Übergang zwischen Außen- und Innenszenen ist dabei fließend.

Dabei hält euch *Metro Exodus* weit weniger stark an der Hand als andere aktuelle Titel; was ihr als Nächstes erkundet, wie ihr bei Feindeskontakt vorgehen und welches Tempo ihr einschlagen wollt, bleibt weitestgehend euch selbst überlassen. Die Detaildichte der handwerklich sehr kompetent erstellten, weitläufigen Karten ist beeindruckend hoch. Unzählige, zu der jeweiligen Umgebung passende, weithin sichtbare Objekte und Gebäude zieren die Levels und laden zum Erkunden durch den Spieler ein.

BEEINDRUCKENDE GRAFIK, SEHR GUTE PERFORMANCE

Es ist beinahe erstaunlich, welch hohe Qualität das im Vergleich zu anderen Studios und Produktionen kleine Team um 4A Games in *Metro Exodus* erzielen konnte – selbst wenn man wohl davon ausgehen kann, dass Nvidia technische Unterstützung beigesteuert hat. Trotz der hohen Detaildichte, trotz sehr starken Einsatzes von Tessellation für beinahe alle Oberflächen und Objekte, trotz der im Vergleich zu den Vorgängern beträchtlich gewachsenen Umgebungen und trotz einer sehr hohen Effektdichte ist *Metro Exodus* kein Hardware-Killer geworden. Es ist ein anspruchsvolles Spiel, jawohl, doch ihr könnt bereits mit einer potenten Mittelklasse-GPU wie einer Geforce GTX 1060 oder einer Radeon RX 580 Full HD und Ultra-Details anstreben. *Metro Exodus* ist ein Titel, der trotz First-Person-Perspektive zwar von hohen Bildraten profitiert, jedoch auch etwas unterhalb der 60-Fps-Grenze gut spielbar bleibt – dem eher gemächlichen Spieltempo sei dank.

Wenn ihr über mehr als genügend Leistung verfügt, bietet *Metro Exodus* darüber hinaus mehrere Möglichkeiten, diese in eine schickere Optik zu investieren. Mit der integrierten Renderskalierung könnt ihr die interne Auflösung nicht nur reduzieren, um mehr Leistung zu erhalten, sondern diese außerdem erhöhen, um mittels Supersampling ein feineres Bild zu erhalten. Obendrein steht mit dem Extreme-Preset eine Voreinstellung zur Verfügung, welche die Qualität der Effekte, darunter die Beleuchtung, Verschattung, Umgebungsverdeckung und weitere, gegenüber den Ultra-Voreinstellungen deutlich erhöht und zu mehr Präzision verhilft. Das optisch gefällige Extreme-Preset erhöht indes die Leistungskosten um gute 30 Prozent, ein Großteil dieser Last betrifft die Grafikkarte. Noch stärker sind die Einbußen, wenn ihr mit einer RTX-Grafikkarte die ausgesprochen stimmige und technisch beeindruckende Raytracing-Beleuchtung zuschaltet. Diese lässt die Bildraten um gute 30 (Raytracing „Hoch“) bis über 50 Prozent (Raytracing „Ultra“) einbrechen. Die Raytracing-GI bietet dafür jedoch eine Qualität, die in Sachen Präzision, Dynamik und Glaubwürdigkeit jede andere aktuelle Beleuchtung in Spielen hinter sich lässt.

HARDWARE-EMPFEHLUNGEN

Wenn es um Raytracing geht, so sind Empfehlungen verhältnismäßig übersichtlich. Spielen lässt sich *Metro Exodus* in Full HD samt Raytracing auf hoher Stufe bereits mit einer Geforce RTX 2060, zur Not könnt ihr zusätzlich die Renderskalierung reduzieren oder Nvidias Upscaling-Methode DLSS verwenden. So richtig Freude kommt aber erst ab einer Geforce RTX 2070 auf. Ist Raytracing kein Muss, bietet die breit gefächerte Klasse um die neue GTX 1660 Ti eine sehr gute Performance unter Full HD und befriedigende Leistung für WQHD. In dieser Klasse tummeln sich neben der GTX 1660 Ti sowohl GTX 1070 (Ti), RX Vega 56, GTX 980 Ti und, etwas darüber, RTX 2060 sowie RX Vega 64. In dieser Klasse habt ihr viel Auswahl, wenn ihr von einer schwächeren Grafikkarte aufrüsten wollen. Habt ihr indes schon eine dieser 3D-Beschleuniger, sind sinnvolle Upgrades recht beschränkt und außerdem kostspielig. Erst ab einer RTX 2070, RTX 2080 oder Radeon VII ist ein deutlicher Leistungsboost feststellbar.

Im Falle von *Metro Exodus* sind Nvidia-GPUs ein wenig bevorteilt, da einige Effekte und Optionen mit

Metro Exodus – Grafikkarten-Benchmarks

1.920 × 1.080, Ultra-Preset, Hairworks & Physx an, TAA – „Illustrious Gloom“

Grafikkarte	P99	Ø Fps
Asus RTX 2080 Ti Strix OC/11G	125	158,1 (+247 %)
MSI RTX 2080 Duke OC/8G	100	122,5 (+ 169%)
Asus GTX 1080 Ti Strix OC/11G	101	120,2 (+ 164%)
AMD Radeon VII/16G	96	109,1 (+ 139%)
Gigabyte RTX 2070 Gaming OC/8G	85	105 (+ 130%)
Sapphire RX Vega 64 Nitro Ltd. Ed./8G	79	91,7 (+101 %)
Gainward RTX 2060 Phoenix GS/6G	72	88,4 (+94 %)
Powercolor RX Vega 56 Red Devil/8G	73	84,4 (+85 %)
Inno 3D GTX 1070 X3 Ultra/8	67	78,2 (+71 %)
MSI GTX 1660 Ti Gaming X/6G	65	74,3 (+63 %)
Asus GTX 980 Ti Strix/6G	62	71,2 (+56 %)
Sapphire RX 580 Nitro+/8G	49	53,6 (+18 %)
EVGA GTX 1060 ACX 2.0/6G	44	50,4 (+11 %)
Asus R9 390 Strix OC/8G	42	45,6 (0 %)
MSI GTX 970 Gaming/3,5+0,5G	40	45,6 (Basis)

2.560 × 1.440, Ultra-Preset, Hairworks & Physx an, TAA – „Illustrious Gloom“

Grafikkarte	P99	Ø Fps
Asus RTX 2080 Ti Strix OC/11G	94	115,7 (+257 %)
MSI RTX 2080 Duke OC/8G	75	89,1 (+175 %)
Asus GTX 1080 Ti Strix OC/11G	73	87,5 (+170 %)
AMD Radeon VII/16G	68	76,3 (+135 %)
Gigabyte RTX 2070 Gaming OC/8G	65	75,8 (+134 %)
Sapphire RX Vega 64 Nitro Ltd. Ed./8G	59	65,2 (+101 %)
Gainward RTX 2060 Phoenix GS/6G	55	63 (+94 %)
Powercolor RX Vega 56 Red Devil/8G	53	59,2 (+83 %)
Inno 3D GTX 1070 X3 Ultra/8	48	55,2 (+70 %)
MSI GTX 1660 Ti Gaming X/6G	47	52,8 (+63 %)
Asus GTX 980 Ti Strix/6G	47	52,7 (+63 %)
Sapphire RX 580 Nitro+/8G	35	37,9 (+17 %)
EVGA GTX 1060 ACX 2.0/6G	31	35,5 (+10 %)
Asus R9 390 Strix OC/8G	30	32,5 (+0 %)
MSI GTX 970 Gaming/3,5+0,5G	29	32,4 (Basis)

3.840 × 2.160, Ultra-Preset, Hairworks & Physx an, TAA – „Illustrious Gloom“

Grafikkarte	P99	Ø Fps
Asus RTX 2080 Ti Strix OC/11G	59	68,5 (+310 %)
MSI RTX 2080 Duke OC/8G	45	51,1 (+206 %)
Asus GTX 1080 Ti Strix OC/11G	42	48 (+187 %)
AMD Radeon VII/16G	40	43,3 (+159 %)
Gigabyte RTX 2070 Gaming OC/8G	38	42,8 (+156 %)
Sapphire RX Vega 64 Nitro Ltd. Ed./8G	34	36,9 (+121 %)
Gainward RTX 2060 Phoenix GS/6G	32	35,2 (+111 %)
Powercolor RX Vega 56 Red Devil/8G	30	33 (+98 %)
Inno 3D GTX 1070 X3 Ultra/8	26	29,2 (+75 %)
Asus GTX 980 Ti Strix/6G	26	28,5 (+71 %)
MSI GTX 1660 Ti Gaming X/6G	24	27,2 (+63 %)
Sapphire RX 580 Nitro+/8G	19	20,2 (+21 %)
EVGA GTX 1060 ACX 2.0/6G	17	19 (+14 %)
Asus R9 390 Strix OC/8G	17	17,7 (+6 %)
MSI GTX 970 Gaming/3,5+0,5G	15	16,7 (Basis)

System: Core i7-8700K @ 4,8 GHz, Gigabyte Z370 Aorus Ultra Gaming, 2 × 8 Gigabyte DDR4-3400; Geforce 417.71/418.91 WHQL, Radeon Software 19.2.1/19.2.2
Bemerkungen: Nvidia-GPUs sind leicht bevorteilt, AMD hält indes gut mit.

P99 | Ø Fps
▶ Besser

den Geforce-GPUs etwas besser laufen. So kostet die Tessellation mit einer AMD-GPU etwas mehr Leistung als auf einer vergleichbaren Nvidia-Grafikkarte, auch das ebenfalls auf Tessellation basierende Hairworks nötigt den Radeons ein paar zusätzliche Fps ab. Doch trotz dieser Umstände schlagen sich auch AMD-GPUs erfreulich gut. Habt ihr nicht Raytracing im Sinn oder wollt ihr auf bereits bestehende Nvidia-Infrastruktur zurückgreifen, also beispielsweise ein Gsync-Display, so gibt es abseits der Verbrauchsargumente kaum einen deutlichen Grund, eine Nvidia-GPU einer AMD-Grafikkarte vorzuziehen.

Besonders sinnvoll erscheint ein Upgrade von der Leistungsklasse der R9 390 sowie GTX 970 und darunter auf zumindest den Level einer GTX 1660 Ti oder RX Vega 56. CPU-seitig ist *Metro Exodus* hervorragend optimiert und läuft selbst auf Vierkernern wie dem Core i7-2600K (4K/8T), dem Core i7-4770K (4K/8T) oder dem Ryzen 5-2400G (4K/8T) um die 70 Durchschnitts-Fps. Hier kann sich jedoch der Core i7-4770K mit seinem hohen Turbo von bis zu 3,9 GHz an die Spitze der Vierkerner schwingen und erreicht durchschnittlich 85,8 Fps. Zudem haben wir in Direct X 12 getestet, was die CPU-Last bei vielen Spielen etwas mildert. Das kommt besonders niedrigkernigen Prozessoren zugute.

Sechskerner sind hier völlig ausreichend, um über die durchschnittlichen 100 Fps zu kommen. Der Core i7-8700K (6K/12T) erreicht 125,8 Ø-Fps. Der Ryzen 5-2600 (6K/12T) schafft hier „nur“ durchschnittlich 88,0 Fps. Intels Achtkerner Core i9-9900K



Die deutlich aufgebohrte 4A-Engine zaubert in *Metro Exodus* sowohl stimmungsvolle Innenareale als auch weitläufige, detailstrotzende Außenszenen auf den Schirm.

Frametime-Vergleich in Metro Exodus (Grafikkarten)

Metro Exodus – 1.920 × 1.080, Ultra – GPU-Benchmark „Illustrious Gloom“

R9 390 / GTX 970 — Frametime in ms (0–70), Zeit in Sekunden (0–20)

Metro Exodus – 1.920 × 1.080, Ultra – GPU-Benchmark „Illustrious Gloom“

RX 580 / GTX 1060 — Frametime in ms (0–70), Zeit in Sekunden (0–20)

Metro Exodus – 2.560 × 1.440, Ultra – GPU-Benchmark „Illustrious Gloom“

GTX 980 Ti / RTX 2060 — Frametime in ms (0–70), Zeit in Sekunden (0–20)

Metro Exodus – 2.560 × 1.440, Ultra – GPU-Benchmark „Illustrious Gloom“

GTX 1660 Ti / RX Vega 56 — Frametime in ms (0–70), Zeit in Sekunden (0–20)

Metro Exodus – 3.840 × 2.160, Ultra – GPU-Benchmark „Illustrious Gloom“

RX Vega 64 / GTX 1080 Ti — Frametime in ms (0–70), Zeit in Sekunden (0–20)

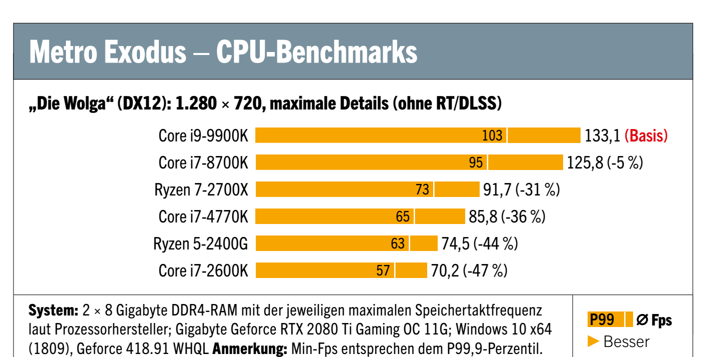
Metro Exodus – 3.840 × 2.160, Ultra – GPU-Benchmark „Illustrious Gloom“

Radeon VII / RTX 2080 — Frametime in ms (0–70), Zeit in Sekunden (0–20)

System: Core i7-8700K @ 4,8 GHz, Gigabyte Z370 Aorus Ultra Gaming, 2 × 8 Gigabyte DDR4-3400; Geforce 417.71/418.91 WHQL, Radeon Software 19.2.x **Bemerkungen:** Frametimes – weniger und glatter ist besser!

(8K/16T) zieht mit 133,1 Ø-Fps deutlich an seinem AMD-Kollegen Ryzen 7-2700X (8K/16T) mit 91,7 Ø-Fps vorbei. Mehr als ausreichend Reserven für ein flüssiges Spiele-Erlebnis bieten jedoch beide.

Fazit: 4A Games hat bereits den beiden Vorgängern ein sehr gutes technisches Gerüst gegeben und der neueste Teil ist da keine Ausnahme. Zwar steigt die Leistung mit mehr Kernen, jedoch lässt sich der Titel bereits mit wenig Kernen oder leistungsschwächeren CPUs flüssig spielen. Nur die Ladezeiten steigen bei Vier- und Sechskernern etwas an.





Wenn ihr über mehr als genügend Leistung verfügt, bietet *Metro Exodus* mehrere Möglichkeiten, diese in eine schickere Optik zu investieren. Ein Beispiel ist eine erhöhte Renderskalierung inklusive Supersampling.

Metro Exodus – Frametime-Analyse Prozessoren

Frametime-Analyse: Beachtet bei allen folgenden Grafiken, dass hier – im Gegensatz zu Durchschnitts-Fps – das Motto „weniger ist besser“ gilt!

Core i9-9900K

0 2 4 6 8 10 12 14 16 18 20

Core i7-8700K

0 2 4 6 8 10 12 14 16 18 20

Ryzen 7-2700X

0 2 4 6 8 10 12 14 16 18 20

Core i7-4770K

0 2 4 6 8 10 12 14 16 18 20

Core i7-2600K

0 2 4 6 8 10 12 14 16 18 20

Ryzen 5-2400G

0 2 4 6 8 10 12 14 16 18 20

System: 2 × 8 Gigabyte DDR4-RAM mit der jeweiligen maximalen Speichertaktfrequenz laut Prozessorhersteller; Gigabyte Geforce RTX 2080 Ti Gaming OC 11G; Windows 10 x64 (1809), Geforce 418.91 WHQL

Far Cry: New Dawn

Der jüngste *Far Cry*-Spross erfindet die Welt nicht neu – denn bei der in *New Dawn* eingesetzten offenen Spielwelt kommt die gleiche Karte zum Einsatz, die ihr bereits in *Far Cry 5* durchstreifen konntet. Allerdings reinterpretiert *New Dawn* die vom Vorgänger entliehene Spielewelt auf eine optisch sehr unterhaltsame und ansprechende Weise. Wie bei *Metro* handelt es sich auch bei *Far Cry: New Dawn* um ein postapokalyptisches Szenario. Doch was Look & Feel angeht, so könnte *New Dawn* kaum unterschiedlicher als das düster-atmosphärische *Metro* wirken. Wie von der Reihe gewohnt, stellt *New Dawn* das chaotisch-launige, schnelle und dynamische Open-World-Gameplay in den Vordergrund, ohne sich dabei selbst allzu ernst zu nehmen. Doch gegenüber *Far Cry 5* und anderen Serienteilen wirkt *New Dawn* nochmals verspielter, was insbesondere auf die Optik zurückfällt. Diese ist ausgesprochen bunt und farbenfroh. Das sorgt in Anbetracht des postapokalyptischen Szenarios für einen unterhaltsamen Kontrast. Insbesondere die Farbe Pink ist prominent vertreten und in Form von dichten Blumenteppichen oder Graffiti beinahe allgegenwärtig. Somit ist das endzeitliche *Far Cry: New Dawn* weitaus knalliger als das optisch eher geerdete und realistische *Far Cry 5*.

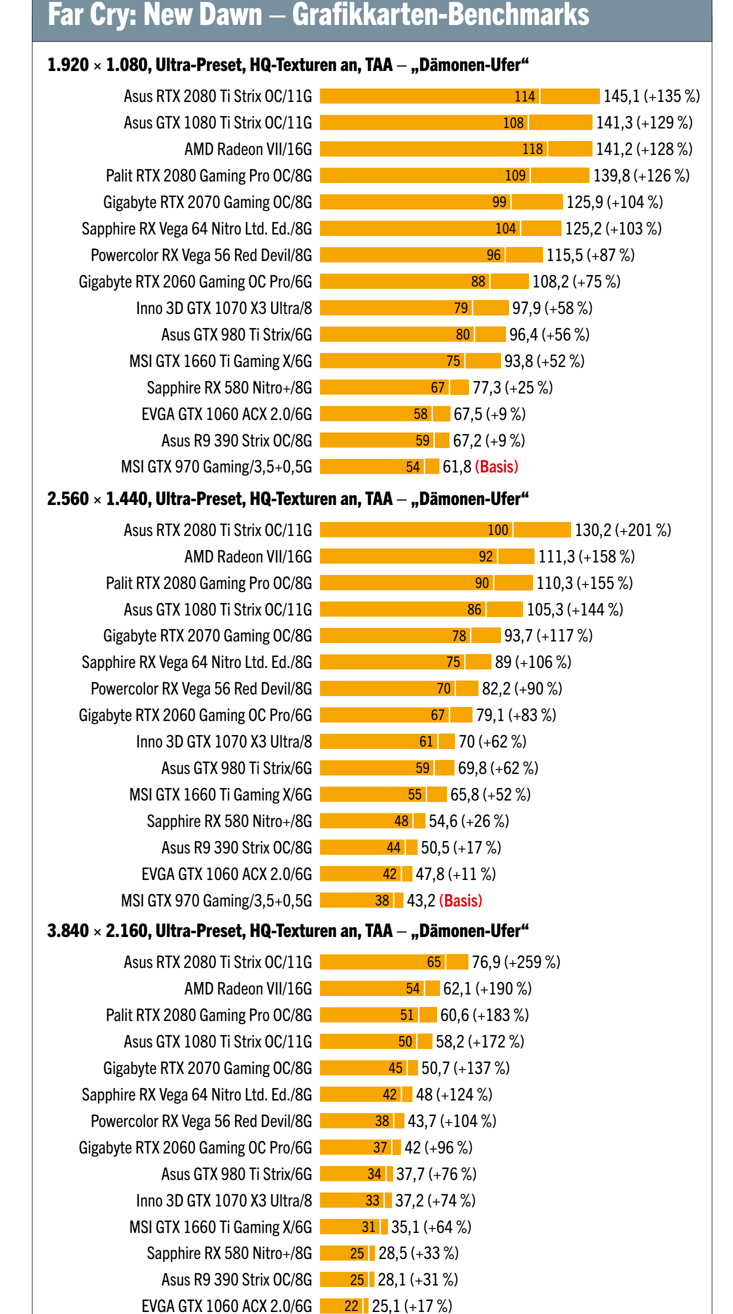
Karten-Recycling und optisch auffällige Änderungen sind bei *Far Cry*-Spielen indes beinahe schon Gewohnheit. So nutzte bereits *Far Cry: Blood Dragon* Teile der Map von *Far Cry 3* und verpasste dem besonders abgedrehten Serien-Ableger einen 80er-Jahre-Neon-Laser-Look. Das nach *Far Cry 4* erschienene *Primal* recycelte ebenfalls dessen Karte, versetzte die Handlung allerdings vom Himalaya der Gegenwart in das steinzeitliche Europa. Nebenbei nutzten diese Serienabkömmlinge die jeweils gleiche Engine-Basis, hier und dort allerdings mit einigen kleineren Verbesserungen, was insbesondere im Vergleich von *Far Cry 4* und *Far Cry: Primal* deutlich wurde.

LEICHT VERBESSERTE TECHNIK, NOCH IMMER MIT AMD-FAIBLE

In sehr ähnlicher Form präsentiert sich auch *New Dawn*. Grafik und Engine zeigen sich *Far Cry 5* sehr ähnlich, allerdings sind einige kleinere Optimierungen und Verbesserungen eingeflossen. So wirken die Charakter- und Hautdarstellung hochqualitativer und einige Effekte minimal feiner. Im Optionsmenü finden sich einige zusätzliche Schalter, darunter einer für das sofort nach dem Launch verfügbare HD-Texturen-Paket, obendrein verfügt *New Dawn* nun auch über eine auf Wunsch dynamische Auflösungsskalierung. Leider lässt sich diese nicht in Kombination mit einer über 1,0 hinausgehende Renderskalierung aktivieren. Anders als beispielsweise *Assassin's Creed: Odyssey* hat *New Dawn* demnach keine Möglichkeit, direkt im Spiel dynamisches Supersampling zu nutzen. Abgesehen von diesen Optionen und ein wenig Feinschliff ist gegenüber *Far Cry 5* allerdings kaum ein technischer Fortschritt zu bemerken.

Es gibt auf der anderen Seite einen positiven Aspekt, den *New Dawn* von *Far Cry 5* übernimmt. Auch wenn es sich bei *New Dawn* unserem Kenntnisstand nach nicht mehr um einen offiziell von AMD unterstützten Titel handelt, wurden doch einige Features für Radeon-GPUs offenkundig beibehalten. Dazu zählt offenbar auch der Einsatz von Rapit Packed Math sowie einige mit FP16 dargestellte Shader und Effekte, darunter etwa die Wasserdarstellung und Reflexionen. Denn diese zeigen ähnliche Artefakte und Undeutlichkeiten wie in *Far Cry 5*, was wohl auf die geringere Genauigkeit von FP16 im Vergleich zu regulären FP32-Berechnungen zurückgeht. Nochmals bestärkt wird unsere Vermutung durch das generell sehr gute Abschneiden der AMD-Grafikkarten, die sich einen teils beträchtlichen Vorsprung gegenüber vergleichbaren Nvidia-GPUs sichern können. Interessant ist dabei auch, dass Nvidia im Reviewer's Guide zur Geforce GTX 1660 Ti explizit *Far Cry* und dessen FP16-Ansatz als Beispiel nennt, um die FP16-Fähigkeiten der Turing-GPUs hervorzuheben. Doch offenbar ist *New Dawn* nicht darauf ausgelegt, diesen potenziellen Leistungs-Boost der Turing-GPUs auszuschöpfen, denn auch wenn Nvidias neue GPUs gut in *New Dawn* performen, mit einer eigentlich ähnlich potenten AMD-Grafikkarte läuft das Spiel nochmals deutlich besser.

Generell gesehen sind die Anforderungen von *New Dawn* an die Grafikkarte nicht allzu hoch. Selbst die betagte R9 390 liefert in Full HD noch deutlich über 60 Fps bei maximalen Details. Betrachten wir indes die Frametimes der GTX 970, so weist Stuttering insbesondere bei schnellen Kamerabewegungen, Kurven und Szenenwechseln auf einen zu knappen Grafikspeicher hin. Tatsächlich sollten für das HD-Textur-Paket zumindest voll angebundene 4, besser aber 6 Gigabyte für Full HD eingeplant werden, ab WQHD kann mit 6 Gigabyte leichtes Nachladen bei schneller Fortbewegung beobachtet werden, beispielsweise mit einer GTX 980 Ti oder GTX 1060, und auch Nvidias neue GTX 1660 Ti und die RTX



2060 sind mit dem knappen 6-Gigabyte-Speicher leicht betroffen. Allerdings fällt das Texturnachladen unter den Begriff „unauffällig“.

Wenn es um Aufrüsten für *New Dawn* geht, so wirken die Vega-GPUs besonders attraktiv. Gegenüber einer R9 390 oder einer GTX 1060 verdoppelt sich die Leistung beinahe, sehr flüssige Bildraten in WQHD sind kein Problem, selbst 4K kann mit Abstrichen in Angriff genommen werden. Nvidias günstige Turing-GPU GTX 1660 Ti ist ähnlich schnell wie eine GTX 1070 (Ti) und wirkt damit gegenüber Vega etwas abgeschlagen. Die schnellsten Grafikkarten wie Radeon VII oder RTX 2080 (Ti) sind in Full HD unterfordert, für Ultra HD oder WQHD mit hoher Wiederholfrequenz jedoch sehr interessant – allerdings ist der Aufpreis dafür auch gesalzen.

Die in *Far Cry: New Dawn* verwendete Engine ist eine leichte Weiterentwicklung aus *Far Cry 5*. Der ein oder andere kleine „Schluckauf“ in den Frametimes bei AMD-CPUs wurde behoben und auch die gesamte Performance wurde etwas verbessert. Hier reicht der Ryzen 5-2400G (4K/8T), um 59,0 Ø-Fps zu erreichen, und Intels etwas betagter Core i7-2600K liegt mit 60,5 Ø-Fps über der so wichtige 60-Fps-Marke. Mit gleicher Kernanzahl, aber deutlich mehr Takt schafft es der Core i7-4770K, ganze 68,8 Ø-Fps zu erzielen, und reicht so für ein flüssiges Spielen völlig aus.

Sobald die Kernanzahl ansteigt, stabilisieren sich die minimalen Fps auf über 30. AMDs noch aktuelles Flaggschiff erreicht hier durchschnittliche 77,3 Fps. Bereits der fünfte *Far Cry*-Teil of-



Bunte Apokalypse – neben dem Look wurden für *New Dawn* nur wenige Aspekte verändert. Außerdem gab es kleinere Optimierungen, etwa beim Streaming.

Frametime-Vergleich in Far Cry: New Dawn (Grafikkarten)

Far Cry: New Dawn – 1.920 × 1.080, Ultra – GPU-Benchmark „Dämonen-Ufer“
R9 390 / GTX 970
Frametime in ms (0–70) · Zeit in Sekunden (0–20)

Far Cry: New Dawn – 1.920 × 1.080, Ultra – GPU-Benchmark „Dämonen-Ufer“
RX 580 / GTX 1060
Frametime in ms (0–70) · Zeit in Sekunden (0–20)

Far Cry: New Dawn – 2.560 × 1.440, Ultra – GPU-Benchmark „Dämonen-Ufer“
GTX 980 Ti / RTX 2060
Frametime in ms (0–70) · Zeit in Sekunden (0–20)

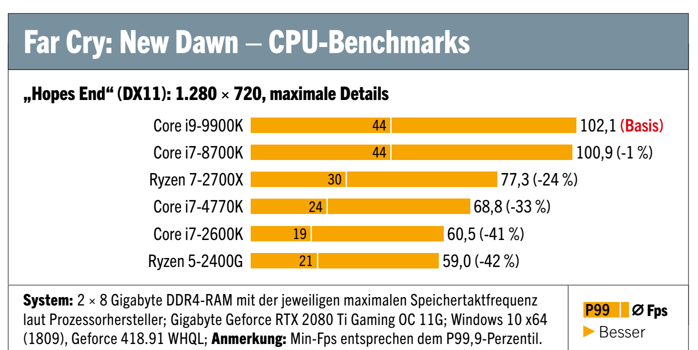
Far Cry: New Dawn – 2.560 × 1.440, Ultra – GPU-Benchmark „Dämonen-Ufer“
GTX 1660 Ti / RX Vega 56
Frametime in ms (0–70) · Zeit in Sekunden (0–20)

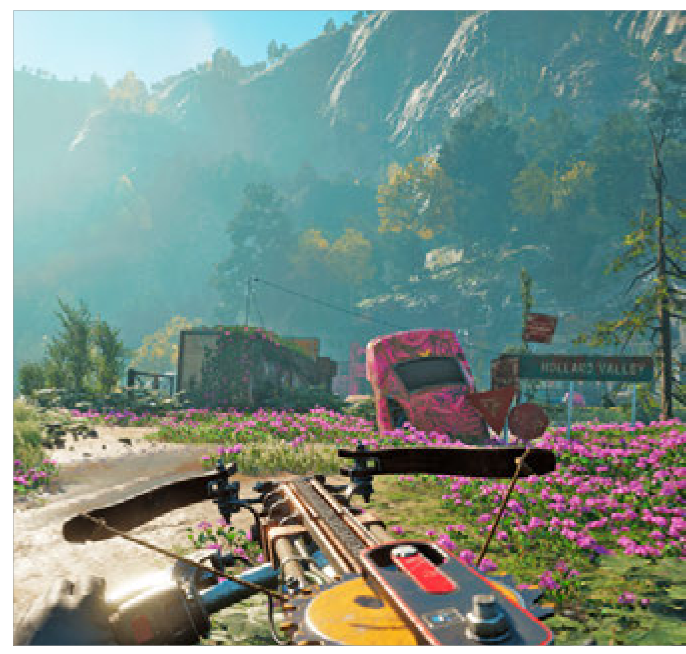
Far Cry: New Dawn – 3.840 × 2.160, Ultra – GPU-Benchmark „Dämonen-Ufer“
RX Vega 64 / GTX 1080 Ti
Frametime in ms (0–70) · Zeit in Sekunden (0–20)

Far Cry: New Dawn – 3.840 × 2.160, Ultra – GPU-Benchmark „Dämonen-Ufer“
Radeon VII / RTX 2080
Frametime in ms (0–70) · Zeit in Sekunden (0–20)

System: Core i7-8700K @ 4,8 GHz, Gigabyte Z370 Aorus Ultra Gaming, 2 × 8 Gigabyte DDR4-3400; Geforce 417.71/418.91 WHQL, Radeon Software 19.2.x **Bemerkungen:** Frametimes – weniger und glatter ist besser!

fenbarte eine kleine Vorliebe für Intel und auch dieses Mal ist das wieder der Fall: Intels ehemaliges Spitzenmodell liefert in unserem Test-Parcours 100,9 Ø-Fps und landet damit auf dem zweiten Platz. Auf dem ersten Platz trohnt Intels Core i9-9900K mit durchschnittlichen 102,1 Fps. Hier ist gut zu erkennen, dass *Far Cry: New Dawn* gut bis sechs Kerne skaliert, alles darüber hinaus bringt keinen wirklichen Mehrwert. Es läuft aber insgesamt alles etwas „besser“ als noch im fünften Teil. Fürs nächste Mal (also in etwa einem Jahr) wünschen wir uns dann eine wirkliche Achtkern-Unterstützung.





Die Farbe Pink ist in *Far Cry: New Dawn* besonders prominent vertreten und in Form von dichten Blumenteppichen oder Graffiti beinahe allgegenwärtig. Das hellt das postapokalyptische Szenario auf.

Far Cry New Dawn – Frametime-Analyse Prozessoren

Frametime-Analyse: Beachtet bei allen folgenden Grafiken, dass hier – im Gegensatz zu Durchschnitts-Fps – das Motto „weniger ist besser“ gilt!

Core i9-9900K

Core i7-8700K

Ryzen 7-2700X

Core i7-4770K

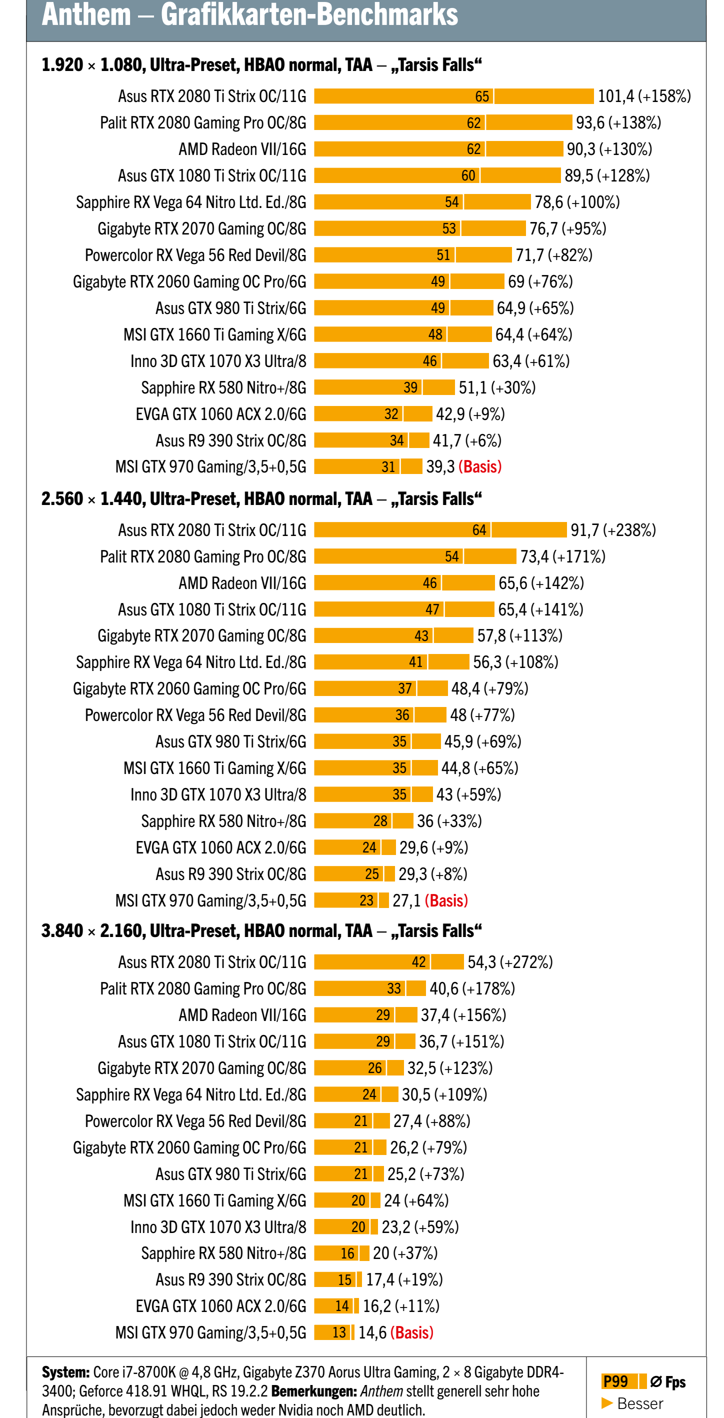
Core i7-2600K

Ryzen 5-2400G

System: 2 × 8 Gigabyte DDR4-RAM mit der jeweiligen maximalen Speichertaktfrequenz laut Prozessorhersteller; Gigabyte Geforce RTX 2080 Ti Gaming OC 11G; Windows 10 x64 (1809), Geforce 418.91 WHQL

Anthem

Es ist ein Jammer, doch es gibt vieles, was man in Biowares Loot-Shooter bemängeln kann und wohl auch sollte. Ein großer Teil davon betrifft das Gameplay, darunter die sich stetig wiederholenden Missionsstrukturen, die seltsam inkohärent wirkende Spielewelt, mangelndes Feedback sowie unzureichende Informationen, was Ausrüstung und Statuswerte angeht. Dazu kommen der knappe Inhalt, der zum Veröffentlichungszeitpunkt sehr schmächtige End-Game-Content und die Story sowie Charaktere, die leider nicht das gewohnte Qualitätsniveau vergangener Bioware-Zeiten erreichen. Viele andere Probleme sind dagegen technischer Natur, darunter häufige Verbindungsprobleme, Disconnects, eine Unzahl extrem störender Ladezeiten sowie einige Schwachstellen bei der Performance.



Dabei kann *Anthem* beim zentralen Element, dem Herumdüsen mit den Javelins, einer Mischung aus metallener Körperrüstung und Jet-Pack, sowie dem eigentlichen Teamplay überzeugen. In den besten Momenten kann *Anthem* zünden: Wenn ihr mit eurem Javelin und euren Freunden gemeinsam und mächtig wie Iron Man durch die Lüfte düsen und die wundervolle Grafik genießen könnt, ist *Anthem* ein gutes Spiel. Auch wenn ihr in den ausgesprochen effektgeladenen Gefechten die Fähigkeiten eures Javelins mit jenen eurer Mitspieler abstimmt und Geschick und Timing einsetzen könnt, um gewaltige Combos zu initiieren, ist *Anthem* sehr unterhaltsam Doch abseits dieser positiven Eindrücke fällt *Anthem* in beinahe jedem Aspekt ab. Das Spiel wirkt seltsam gespalten, als wären verschiedene Bausteine des Spiels einfach lose aneinandergeklebt.

TOLLE GRAFIK, ZUSAMMENHALTLOSES DESIGN

Den zentralen Hub, den ihr häufig betreten müsst, um die Story voranzubringen und neue Missionen zu erhalten, erkundet ihr beispielsweise in der Ego-Perspektive. Dabei ist das Fortbewegungstempo geradezu schmerzlich träge, ein völliger und absoluter Gegensatz zum geschwinden und befreiten Herumfliegen in der offenen Spielewelt. Dazu wirkt Fort Tarsis, jener erwähnte Hub, trotz NPC-Bevölkerung seltsam leblos und steril, kaum eine Figur bewegt sich von ihrem Platz und selbst die Audiokulisse ist beinahe erschreckend dünn. Im späteren Spielverlauf gibt es zwar zusätzliche Charaktere, mit denen ihr reden könnt, doch ändert das kaum etwas daran, dass Fort Tarsis wie ein an den Open-World-Loot-Shooter angetackerter Wander-Simulator wirkt, den man ärgerlicherweise beständig von einem bis zum anderen Ende durchqueren muss – im Schneckentempo. Diesem Umstand ist auch nicht geholfen, dass die grafische Präsentation von Fort Tarsis zwar ansehnlich ist, aber meilenweit hinter dem auf der E3 2017 gezeigten Reveal-Trailer bleibt. Fort Tarsis ist optisch wie spielerisch langweilig. Die Ladezeiten, die benötigt werden, um es zu betreten oder zu verlassen, was ihr vor und nach beinahe jeder Mission tun müsst, sind dagegen geradezu lästig und betonen die schizophren wirkende Teilung von Story-Elementen und Gameplay zusätzlich – trotz Day-1-Patch. Was ebenfalls irritiert, sind die hohen Anforderungen an die Grafikkarte, vor allem aber den Prozessor im eigentlich ziemlich beschränkten und statischen Hub – selbst der übertaktete Intel-Sechskerner unseres Spieletestsystems kämpft fühl- und sichtbar.

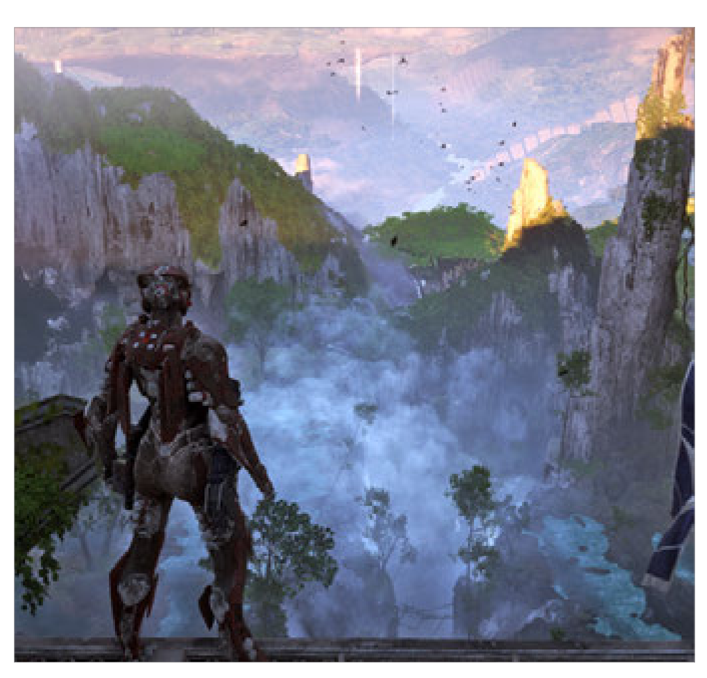
Habt ihr den Hub verlassen, so zeigt sich die Spielwelt Bastion von attraktiver Seite. Das Layout der Umgebungen ist erfreulich vertikal und erinnert beim Herumfliegen mit dem Javelin nicht selten an die von Fels und Bergen umsäumten Dschungeltäler des Mondes Pandora aus James Camerons *Avatar*. Die grafische Umsetzung lässt selbst verwöhnten PC-Spielern das Wasser im Mund zusammenlaufen. Feinste Effekte, darunter unzählige schicke Partikel, eine sehr ansehnliche Wasserdarstellung inklusive Wasserfällen, die mittels sauber gefilterten, durchscheinenden volumetrischen Nebels aufgehübscht werden, eine sehr hohe Sichtweite, die kaum mit störendem Pop-up auffällt, dichte Vegetation und hochauflösende Texturen samt tessellierter Oberflächen machen *Anthem* zu einem grafischen Genuss. Wenn ihr dazu auch noch euren schick animierten Javelin gekonnt durch die detaillierten Umgebungen jagt, kommt echtes Superhelden-Feeling auf. Allerdings hat die grafische Pracht ihren Preis. Mit Ultra-Details liegen die Anforderungen um eine ganze Ecke höher, als man es von anderen aktuellen Titeln gewohnt ist. Dabei wird sowohl die Grafikkarte als auch der Prozessor stark belastet. Selbst unsere anspruchsvolle Benchmarkszene zeigt nicht das ganze Ausmaß des Hardware-Hungers: In großen Gefechten, wenn viele bildfüllende Effekte zugleich abbrennen, kann die Bildrate nochmals um bis zu 50 Prozent absacken.

Für unsere Hardware-Empfehlungen bedeutet dies, dass wir eine Klasse höher greifen müssen und die Leistungskategorie um GTX 1070, RX Vega 56 sowie GTX 1660 und RTX 2060 bereits für Full HD ausdrücklich empfehlen. Wollt ihr geschmeidige Leistung

auch in WQHD, so kommt erst ab einer RX Vega 64 oder RTX 2070, besser jedoch Radeon VII oder RTX 2080 wirklich Freude auf. Für volles Ultra HD ist einzig die RTX 2080 Ti ausreichend schnell, bei RTX 2080 und GTX 1080 Ti müssen bereits merkliche Abstriche in Kauf genommen werden.

Da die Leistung je nach Lastszenario stark schwankt und die Bildraten in Gefechten selbst unsere Benchmark-Werte kräftig unterschreiten können, würden wir eine Auflösungsskalierung sehr begrüßen, welche diese Umstände abfedern könnte – am besten wäre eine dynamische Skalierung geeignet, welche die Auflösung bei kurzfristig hoher Last reduzieren kann, ansonsten aber die volle grafische Pracht erlaubt. Nvidias DLSS-Upscaling ist aktuell noch nicht in *Anthem* integriert.

Um überhaupt flüssige Bildraten um 60 Fps zu erzielen, muss auch der Prozessor mitspielen. *Anthem* zaubert dankt der Frostbite-Engine wirklich wunderschöne Welten auf den Bildschirm, welche die Hardware ordentlich ausreizt. In unserem *Anthem*-Prozessortest erzielt der Ryzen 5-2400G (4K/8T) nur 47,8 Ø-Fps und tendiert zu sehr langen Ladezeiten. Etwas besser läuft es mit Intels Core i7-2600K (4K/8T), welcher hier schon durchschnittliche 53,4 Fps bietet. Auch der letzte Vierkerner in unserem Testfeld kämpft mit der 60-Fps-Marke: Der Core i7-4770K (4K/8T) erreicht 59,5 Ø-Fps und 21 minimale Fps. Er neigt also gerne mal dazu, deutlich nach unten auszureißen. Erst ab sechs Kernen bessert sich das Bild: AMDs Ryzen 5-2600 (6K/12T) erreicht 70,4



Die bereits aus *Battlefield 5* bekannte Frostbite-Engine zaubert wunderbare Landschaften auf den Bildschirm, die stark an *Mass Effect* erinnern.

Frametime-Vergleich in Anthem (Grafikkarten)

Anthem – 1.920 × 1.080, Ultra – GPU-Benchmark „Tarsis Falls“
R9 390 / GTX 970 — Frametime in ms (0–70) / Zeit in Sekunden (0–20)

Anthem – 1.920 × 1.080, Ultra – GPU-Benchmark „Tarsis Falls“
RX 580 / GTX 1060 — Frametime in ms (0–70) / Zeit in Sekunden (0–20)

Anthem – 2.560 × 1.440, Ultra – GPU-Benchmark „Tarsis Falls“
GTX 980 Ti / RTX 2060 — Frametime in ms (0–70) / Zeit in Sekunden (0–20)

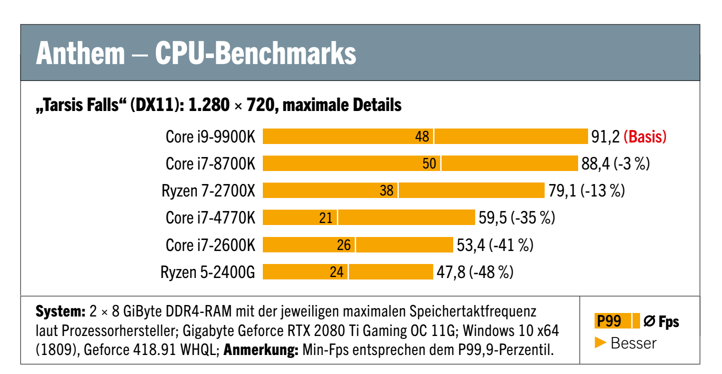
Anthem – 2.560 × 1.440, Ultra – GPU-Benchmark „Tarsis Falls“
GTX 1660 Ti / RX Vega 56 — Frametime in ms (0–70) / Zeit in Sekunden (0–20)

Anthem – 3.840 × 2.160, Ultra – GPU-Benchmark „Tarsis Falls“
RX Vega 64 / GTX 1080 Ti — Frametime in ms (0–70) / Zeit in Sekunden (0–20)

Anthem – 3.840 × 2.160, Ultra – GPU-Benchmark „Tarsis Falls“
Radeon VII / RTX 2080 — Frametime in ms (0–70) / Zeit in Sekunden (0–20)

System: Core i7-8700K @ 4,8 GHz, Gigabyte Z370 Aorus Ultra Gaming, 2 × 8 Gigabyte DDR4-3400; Geforce 417.91 WHQL, Radeon Software 19.2.2 **Bemerkungen:** Frametimes – weniger und glatter ist besser!

Ø-Fps und Intels Core i7-8700K (6K/12T) erzielt hier durchschnittlich 88,4 Fps mit einem Minimum von 50 Fps. Damit liegt der Core i7-8700K auf dem zweiten Platz. Das Bild wirkt hier deutlich stabiler. Wie bereits *Battlefield V* hat auch *Anthem* eine leicht Vorliebe für Intel-CPUs und verfrachtet AMDs Achtkerner Ryzen 7-2700X (8K/16T) mit 79,1 Ø-Fps auf den dritten Platz. Der erste Platz geht an den Core i9-9900K (8K/16T) mit durchschnittlich 91,2 Fps. In unserem Test-Parcours liegen Intels aktuelles und ehemaliges Flaggschiff nahe beieinander und zeigen, dass auch hier mehr als sechs Kerne nicht viel Mehrwert bringen.





Mit Ultra-Details liegen die Anforderungen von *Anthem* um einiges höher, als man es von anderen aktuellen Titeln gewohnt ist. Dafür ist die Grafik absolut beeindruckend.

Anthem – Frametime-Analyse Prozessoren

Frametime-Analyse: Beachtet bei allen folgenden Grafiken, dass hier – im Gegensatz zu Durchschnitts-Fps – das Motto „weniger ist besser“ gilt!

Core i9-9900K

0 2 4 6 8 10 12 14 16 18 20

Core i7-8700K

0 2 4 6 8 10 12 14 16 18 20

Ryzen 7-2700X

0 2 4 6 8 10 12 14 16 18 20

Core i7-4770K

0 2 4 6 8 10 12 14 16 18 20

Core i7-2600K

0 2 4 6 8 10 12 14 16 18 20

Ryzen 5-2400G

0 2 4 6 8 10 12 14 16 18 20

System: 2 × 8 Gigabyte DDR4-RAM mit der jeweiligen maximalen Speichertaktfrequenz laut Prozessorhersteller; Gigabyte Geforce RTX 2080 Ti Gaming OC 11G; Windows 10 x64 (1809), Geforce 418.91 WHQL



Bild: Pixabay

Von: Manuel Christa

Ihr könnt mit dem schnöden 16:9-Format nichts anfangen, ihr mögt es einfach ultrabreit oder riesengroß? Wir haben uns einige hochauflösende Bildschirmexoten näher angeschaut.

Exotische **Bilder**

Otto Normalgamer kauft heutzutage einen WQHD-Monitor mit 144 Hz, was noch immer den besten Kompromiss aus Bewegt- und Standbildqualität darstellt. Der genügsame oder preisbewusste Budget-Gamer spielt in Full-HD-Auflösung. Jeder andere Monitor, der nicht in diese beiden Kategorien passt, ist eher ein Nischengerät im PC-Gaming. Dazu zählt auch die 4K/UHD-Auflösung, die sich unter den Fernsehern schon längst etabliert hat, wegen schwächelnder GPU-Leistung aber erst in diesem Jahr so richtig massentauglich werden könnte. UHD-Monitore sind weniger unter den Gaming-Modellen zu finden, auch wenn so manch einer auf die höhere Auflösung schwört. Sie kommt vielmehr dann zum Einsatz, wenn der PC am Fernseher hängt. Aber auch dort sind 60 Hz das höchste der Gefühle. Nun sind zwar im Herbst die ersten Nonplusultra-Monitore mit 4K/UHD und 144 Hz erschienen, mit über 2.000 Euro ist das Preis-Leistungs-Verhältnis aber noch unterirdisch. Man bekommt dafür zwar das aktuell Beste geboten, egal ob Auflösung, Bildfrequenz oder HDR-Darstellung, das dürfte für die meisten Gamer aber trotzdem nicht den circa vierfachen Preis eines normalen Monitors wert sein. Dieses Jahr wird es noch weitere Modelle mit 4K und 144 Hz geben, die mit dreistelligen Preisen so langsam bezahlbar werden. Abgesehen davon möchten wir hier exotische Displays testen, die zwar kaum massentauglich sind, aber den einen oder anderen Nischengeschmack treffen könnten. Eine 8K-Auflösung, 5K in Ultrawide oder das 32:9-Format sind interessante Spielereien. ❑

FOLGENDE PRODUKTE FINDET IHR IM TEST

- LG 34WK95U
- LG OLED 55E8PLA
- Philips Momentum 436M6VBPAB
- Samsung C49HG90
- Samsung Q900 (GQ75Q900)

Philips 436M6VBPAB: TV-großer Monitor mit HDR

Der aktuell einzige Monitor mit DisplayHDR 1000 zum „nur“ dreistelligen Preis kommt von Philips. Mit seiner TV-dimensionierten Bilddiagonale von 42,5 Zoll mit Ultra-HD-Auflösung ist er ein Sonderling, der sich als Monitor für Konsolenspieler präsentieren möchte. Daher konkurriert er eher mit Fernsehern als mit anderen Monitoren. Dennoch ist er einer, denn er hat keinen TV-Tuner, dafür Displayport-Anschlüsse, welche unter Fernsehern noch immer nicht zu finden sind. Insgesamt stehen hier vier Videosignaleingänge zur Verfügung, jedoch nur ein regulärer HDMI-Anschluss. Als TV-Alternative hätte hier ruhig ein weiterer vorhanden sein können. Der Rest der Ausstattung kann sich dafür sehen lassen: Philips bietet eine einfach gehaltene Fernbedienung, die aber nicht immer funktionieren möchte. Der Infarotsensor sitzt am unteren rechten Rand des Bildschirms und empfängt nur Signale, wenn man direkt darauf zeigt. Uns fällt es aber nicht schwer, sich schnell daran zu gewöhnen. Ein weiteres nettes Gimmick ist das sogenannte Ambiglow, eine abgespeckte Variante des Ambilights, das bei Philips-Fernsehern zum Einsatz kommt. Zur Ausstattung zählen wir außerdem den Sound, der hier aus zwei Lautsprechern mit 7 Watt Leistung kommt. Der Klang ist zwar nicht ganz so gut wie bei so manchem Fernseher, aber trotzdem weitaus besser als der vieler Monitore, die leider noch immer über Telefonhörerqualität verfügen und nahezu unbrauchbar sind. Der Sound des Philips-Monitors taugt aber durchaus für Filme oder Spiele, sodass nur für höhere Ansprüche externe Boxen benötigt werden.

KONTRASTREICHES VA-PANEL MIT 1.000ER-HDR

Kommen wir zum Wichtigsten, der Bildqualität. Der Monitor löst mit 3.840 × 2.160 Pixeln auf – also Ultra HD. Auf 42,5 Zoll beträgt die Pixeldichte 103 ppi, was in etwa dem Niveau von WQHD auf 27 Zoll entspricht (108 ppi). Nur sitzt man bei dieser Größe etwas weiter weg, sodass in der Regel keine einzelnen Pixel erkennbar sind. Das Panel arbeitet mit der kontrastreichen MVA-Technik, folglich verfügt der Monitor mit 0,2 cd/m² über einen niedrigen Schwarzwert. Dank der hohen Maximalhelligkeit, bei der wir ca. 750 cd/m² messen, kommt das Panel auf das ausgezeichnete Kontrastverhältnis von ca. 4.000:1. Andere (Monitor-)Panel-Arten, etwa IPS oder TN, kommen standardmäßig nur auf ca. 1.000:1. Der gute Kontrast ist unserer Ansicht nach auch wesentlich für die subjektiv gute Bildqualität verantwortlich, da dank des satten Schwarz die Farben viel knackiger wirken. Die HDR-Qualität hängt hingegen stark von den Dimming-Zonen ab. Der Philips verfügt über ein 16×2-Raster mit 32 Dimming-Zonen. Gute Fernseher können hier weitaus mehr aufwarten, sind aber auch um ein Vielfaches teurer. Für Monitor-Verhältnisse ist das gut, da viele HDR-Modelle erst gar kein Local Dimming haben. Egal wie fein das Dimming-Raster auch ist, die Technik hat mit dem Halo-Effekt einen hausgemachten Nachteil der leuchtenden Kanten auf dunklem Hintergrund, der aber auch hier nur in Ladebildschirmen oder ähnlichen Zwischensequenzen auffällt. Eine Schwäche aber hat das Display in der ungleichmäßigen Ausleuchtung. Wir messen in der Helligkeit Differenzen bis zu 24 Prozent, was in Testbildern auch sichtbar ist – jedoch nur dort. Während die Standbildqualität bis auf die Ausleuchtung hervorragend ausfällt, ist die Bewegtbildqualität bestenfalls mittelmäßig. Mit 60 Hz ist der Monitor kein Wunder der Geschmeidigkeit, außerdem erkennen wir eine leichte Korona selbst auf niedrigster Overdrive-Stufe. An sich fällt die Reaktionszeit mit durchschnittlich 6,1 ms recht ordentlich für ein VA-Panel aus. Wir erkennen hier erfreulicherweise auch nicht die typische VA-Schwäche der lahmen Reaktionszeiten in dunklen Farben. Ziemlich witzlos fürs PC-Gaming ist die knappe Freesync-Spanne von 48 bis 60 Hz, die aber für Konsolen benötigt wird. Insgesamt stellt der Monitor, der nur von deutlich teureren TVs Konkurrenz bekommt, ein gutes Gesamtpaket dar. ❑



Bild: Philips

Dem 42,5 Zoll großen Monitor liegt eine einfach gehaltene Fernbedienung bei. Mit ihr muss man aber schon genau zielen, damit sie trifft.

Produktname	Momentum 436M6VBPAB
Hersteller	Philips
Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis	Ca. € 700,-/Befriedigend
PCGH-Preisvergleich	www.pcgh.de/preis/1809030
Ausstattung (20 %)	**1,83**
Anschlüsse	1× HDMI 2.0, 1× Displayport 1.2, 1× Mini Displayport 1.2, 1× USB-C mit Displayport (shared), 2× USB 3.0
Max. Auflösung/Pixeldichte	3.840 × 2.160/103,7 ppi
Panel-Typ/Diagonale	VA (Quantum Dot)/108 cm
Netzteil/Vesa-Halterung	Intern/200 x 200 (frei)
Gewicht/Maße (inkl. Standfuß)	14,7 kg/98 cm × 66 cm × 27 cm
Pivot 90 Grad/neigbar/höhenverst.	Nein/+10°/-5°/-
Garantie	2 Jahre (Pickup & Return)
Sonstiges/Zubehör	Lautsprecher (2x 7W), 1x Line-In, 1x Line-Out
Eigenschaften (20 %)	**2,28**
Betrachtungswinkel horizontal/vertikal	60/90 Grad
Bildwiederholrate/VRR	48-60 Hz/Freesync
Farbtiefe/Farben	8 Bit+FRC/1,07 Mrd. Farben
Kontrastverhältnis/Schwarzwert	5034:1/0,2 cd/m²
Max. Leistungsaufnahme/Stand-by	240,9 Watt/0,1 Watt
Leistung (60 %)	**1,86**
Input-Lag (Full HD, 60 Hz)	12,6 ms
Farbabweichungen (ø Delta E 2000)	4,2
ø Reaktionszeit (min.–max.)	6,1 ms (2,8–9,9 ms)
Max. Helligkeit, Abweichungen	755,1 cd/m², Bis 24 %
Schlieren-/Korona-Bildung	Sichtbar/Sichtbar
FAZIT	⊕ Gute HDR-Qualität ⊖ Sichtbares Ghosting Wertung: **1,94**

LG 34WK95U-W: 5K in der Breite und 2K in der Höhe



Bild: LG

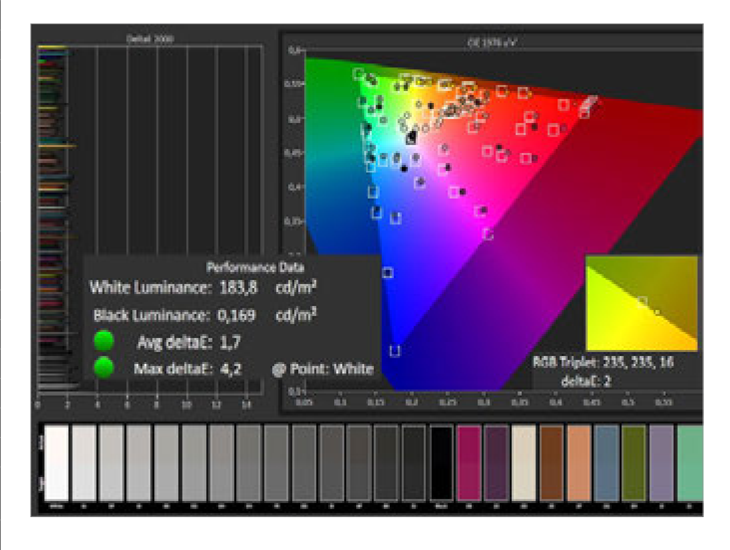
Im klassischen Silber und Weiß möchte sich der LG-Monitor als Kreativ-Bildschirm für Apple-Nutzer anbieten, wofür etwa der Thunderbolt-Eingang oder die hohe Auflösung sprechen. Am PC funktioniert er natürlich genauso gut.

Nicht weniger als 11 Millionen Pixel hat der breite 5K-Monitor von LG zu bieten. Das ist genau ein Drittel mehr als die 4K/Ultra-HD-Auflösung zur Verfügung stellt. Horizontal haben beide Auflösungen 2.160 Pixel. Vertikal hat das 21:9-Panel das Drittel mehr, also 5.120 statt „nur" 3.840 Pixel. Für uns Gamer bedeutet das zunächst, dass ein Drittel mehr Pixel auch (in etwa!) ein Drittel mehr Leistung von der Grafikkarte abverlangt. Das eignet sich auch als Faustregel für all jene, die auf dem Ultrawide-Monitor mit der aktuell höchsten Pixeldichte (172,8 ppi) spielen möchten. Man nehme also den Fps-Wert eines Spiels in UHD und ziehe ein Drittel ab. Da diese Auflösung in diesem Modell bislang einzigartig ist, haben wir mit ihr noch keine Spiele-Benchmarks durchgeführt.

WIE ERWARTET EXZELLENTE FARBEN

Nano-IPS ist LGs Antwort auf Samsungs Quantum-Dots-Technik. Während Samsung aber die Partikel über das LCD legt, ist die Schicht der Nanopartikel bei LG auf den Hintergrund-LEDs. Das soll eine bessere Farbdarstellung bieten. Welche der beiden Technologien nun besser ist, kann kaum beurteilt werden. Die Unterschiede sind nur schwer messbar und daher auch noch schwerer sichtbar. Tatsache ist: Exzellent sind beide. Daher ist der LG-Monitor ein gutes Modell für farbkritische Anwendungen, also Video- oder Bildbearbeitung und weniger fürs Gaming, wo bereits eine subjektiv gute Bildqualität ausreichend ist. Wie wir es auch von einem 1.300 Euro teuren Gerät erwarten, kommt der Monitor im sRGB-Profil auf eine exzellente Farbtreue (siehe Grafik unten). Das Datenblatt nennt eine Spitzenhelligkeit von bis zu 600 cd/m² (DisplayHDR 600). Allerdings messen wir nur maximal 420 cd/m² und können uns die Differenz nicht ganz erklären. Ob es an unserer Messmethode mit dem offiziellen DisplayHDR-Tool liegt oder der Monitor wirklich nicht mehr zu leisten vermag – darauf wollen wir uns nicht endgültig festlegen. Subjektiv aber bietet die HDR-Darstellung einen sichtbaren Mehrwert. Eine weitere Ungereimtheit ist das von uns gemessene PWM-Flimmern mit 300 Herz, während eigentlich „flicker free" angegeben ist. Wir haben mit unseren Messungen bei LG nachgefragt und man räumte ein, dass die Angabe aus einem veralteten Datenblatt stammt, der Monitor also nicht flimmerfrei ist. Abgesehen davon macht es Spaß, auf dem 34 Zoll großen Bildschirm zu spielen. Wirklich lohnen tut er sich aber nur für Nutzer, die ihn professionell verwenden. Soll es vorrangig ein Gaming-Monitor sein, empfehlen wir eher ein 21:9-Modell mit mehr als 100 Hz Bildfrequenz. ❑

Produktname	34WK95U-W
Hersteller	LG
Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis	Ca. € 1.300,-/Ausreichend
PCGH-Preisvergleich	www.pcgh.de/preis/1763185
Ausstattung (20 %)	**1,73**
Anschlüsse	2× HDMI, 1× Displayport 1.2, 1× Thunderbolt 3, 2× USB 3.0 (1× Quick Charge)
Max. Auflösung/Pixeldichte	5.120 × 2.160/172,8 ppi
Panel-Typ/Diagonale	Nano-IPS/86,4 cm
Netzteil/Vesa-Halterung	Intern/100 x 100 (belegt)
Gewicht/Maße (inkl. Standfuß)	8,8 kg kg/82 cm × 45 cm × 23 cm
Pivot 90 Grad/neigbar/höhenverst.	Nein/+15°/-5°/11 cm
Garantie	2 Jahre
Sonstiges/Zubehör	DisplayHDR 600, 99% AdobeRGB, 12 Zonen FALD, Helligkeitssensor
Eigenschaften (20 %)	**1,81**
Betrachtungswinkel horizontal/vertikal	178/178 Grad
Bildwiederholrate/VRR	60 Hz/-
Farbtiefe/Farben	8 Bit+FRC/1,07 Mrd. Farben
Kontrastverhältnis/Schwarzwert	2875:1/0,1 cd/m²
Max. Leistungsaufnahme/Stand-by	46 Watt/0,1 Watt
Leistung (60 %)	**1,80**
Input-Lag (Full HD, 60 Hz)	12,6 ms
Farbabweichungen (ø Delta E 2000)	1,7
ø Reaktionszeit (min.–max.)	10,6 ms (8,6–12,3 ms)
Max. Helligkeit, Abweichungen	381,6 cd/m², Bis 12 %
Schlieren-/Korona-Bildung	Sichtbar/Wenig
FAZIT	⊕ Hervorragende Farbqualität ⊖ PWM-Flimmern mit 300 HZ Wertung: **1,78**



Im sRGB-Profil bietet der Monitor eine hervorragende Farbtreue, die sich für die Druckvorstufe eignet.

LG 55E8PLA: OLED, die überlegene Display-Technik

Der OLED55B6D von LG ist eine Birne unter den Äpfeln – es handelt sich um einen Fernseher und nicht um einen Monitor. Trotz relativ ähnlicher Displaytechniken gibt es zwischen beiden Gerätegattungen markante Unterschiede. Wir möchten den direkten Vergleich zu einem guten Mittelklasse-TV haben, da selbst PC-Gaming am TV im Wohnzimmer nicht abwegig ist. Deswegen haben wir den TV durch unseren Monitor-Testparkour gejagt. Außerdem verfügt mittlerweile jeder aktuelle Fernseher über eine HDR-Unterstützung, die spätestens mit dem aktuellen Windows 10 Creators Update am PC recht gut funktioniert.

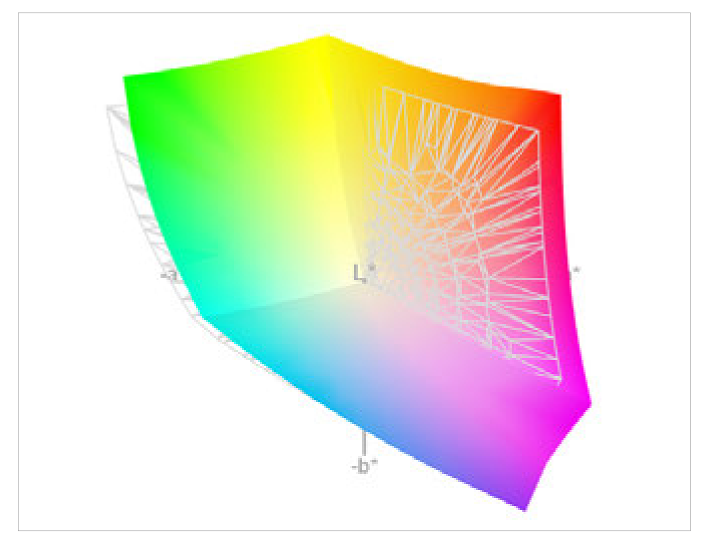
WARUM OLED EINFACH BESSER AUSSIEHT

OLED hat die Eigenschaft der selbstleuchtenden Pixel. Das Panel benötigt daher kein Hintergrundlicht, wodurch absolutes Schwarz dargestellt werden kann. Ohne dunkle Elemente im Bild steigt die Spitzenhelligkeit auf bis zu 600 cd/m². In der standardmäßigen SDR-Darstellung messen wir aber maximal 379 cd/m², also in etwa (gutes) Monitorniveau. Es ist das satte Schwarz und das quasi unendliche Kontrastverhältnis, was mehr Farbnuancen (als LC-Displays) ermöglicht und die subjektive Bildqualität wesentlich verbessert. Was aber ideal für Videos ist, muss nicht gleichermaßen fürs Gaming gut sein. Bildqualität ist nicht alles und abgesehen vom saftigen Preis (verglichen mit einem Monitor), ist auch der TV nicht fürs Marathonzocken ausgelegt. OLED-Panels haben generell eine geringere Lebensdauer mit der Gefahr des Einbrennens, weswegen es auch noch keine OLED-Monitore gibt. Wer etwa täglich stundenlang Spiele mit Statusleisten an der immer gleichen Position spielt, sollte es lieber am LCD-Display tun. Was nicht heißen soll, dass ein moderner OLED-Fernseher gelegentliche Spielesitzungen nicht ebenso problemlos wegsteckt. Noch ein Nachteil ist der generell höhere Input-Lag bei TVs. Der ist hier mit 27,8 ms nicht kritisch hoch, aber deutlich höher als bei den meisten Monitoren oder anderen Fernsehern im Game-Modus, über den heutzutage jeder Fernseher verfügt. Dadurch werden jegliche signalverzögernde Bildoptimierungen deaktiviert. Der Unterschied ist immens, von jedermann spürbar und daher entscheidend. Wir messen den Lag daher stets im Game Mode des Fernsehers. Davon abgesehen wächst auch mit aktivem HDR der Input-Lag an, zwar nicht unspielbar kritisch, aber doch unter Umständen spürbar. Abhilfe leistet hier lediglich Freesync 2 oder G-Sync Ultimate, was nur von wenigen Monitoren unterstützt wird. ❑



Bild: LG

Das OLED-Panel bietet eine hervorragende Bildqualität, ist aber wegen der Einbrenngefahr nicht unbedingt für längere Spielesessions geeignet.



Der OLED-Fernseher verfügt über einen großen Farbraum, der weite Teile des AdobeRGB-Farbraums abdeckt.

Produktname	OLED 55B6D
Hersteller	LG
Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis	Ca. € 2.000,-/Befriedigend
PCGH-Preisvergleich	www.pcgh.de/preis/1424829
Ausstattung (20 %)	2,24
Anschlüsse	4× HDMI, 1× DVB-T/-T2/-C/-S/-S2 HEVC (H.265), 1× USB 3.0, 2× USB 2.0, LAN, WLAN, 1× CI+ 1.3, 1× Optical Out, 1× 3,5-mm-Klinke
Max. Auflösung/Pixeldichte	3840 × 2160/80,1 ppi
Panel-Typ/Diagonale	OLED/139,7 cm
Netzteil/Vesa-Halterung	Intern/400 × 200
Gewicht/Maße (inkl. Standfuß)	18,6 kg/123 cm × 71,5 cm × 5 cm
Pivot 90 Grad/neigbar/höhenverst.	Nein/-/-
Garantie	2 Jahre
Sonstiges/Zubehör	HDR10, Dolby Vision
Eigenschaften (20 %)	2,25
Betrachtungswinkel horizontal/vertikal	170/160 Grad
Bildwiederholrate/VRR	60 Hz/-
Farbtiefe/Farben	10 Bit/ 1,07 Mrd. Farben
Kontrastverhältnis/Schwarzwert	0:1/0 cd/m²
Max. Leistungsaufnahme/Stand-by	256 Watt/0,5 Watt
Leistung (60 %)	1,40
Input Lag (Full HD, 60 Hz)	27,8 ms
Farbabweichungen (ø Delta E 2000)	5,2
ø Reaktionszeit (min.–max.)	0,1 ms (0,1–0,1 ms)
Max. Helligkeit, Abweichungen	379,9 cd/m² (SDR), Bis 5 %
Schlieren-/Korona-Bildung	Sichtbar/Wenig
FAZIT	⊕ Niedrige Reaktionszeit ⊖ Relativ hoher Input-Lag Wertung: **1,73**

Samsung C49HG90: Ultra-Ultrawide mit 32:9





Bild: Samsung

Samsungs C49HG90 ist der aktuell breiteste Monitor auf dem Markt. Neben einer Version für Börsenmakler oder andere Büroanwendungen ist der HG90 ein Gaming-Monitor mit 144 Hz und Freesync.

Produktname	C49HG90
Hersteller	Samsung
Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis	Ca. € 950,-/Ausreichend
PCGH-Preisvergleich	www.pcgh.de/preis/1640134
Ausstattung (20 %)	1,70
Anschlüsse	2× HDMI, 1× Displayport 1.2, 1× MiniDP 1.2, 2× USB-A 3.0
Max. Auflösung/Pixeldichte	3.840 × 1.080/81,4 ppi
Panel-Typ/Diagonale	SVA/124,5 cm
Netzteil/Vesa-Halterung	Intern/100 × 100 (belegt)
Gewicht/Maße (inkl. Standfuß)	15 kg/120 cm × 53 cm × 39 cm
Pivot 90 Grad/neigbar/höhenverst.	Nein/+15°/-2°/12 cm
Garantie	2 Jahre (Pickup & Return)
Sonstiges/Zubehör	Quantum Dot, HDR, Beleuchtung an der Rückseite, Kopfhörerhalter, Bild in Bild, 540 Hz PWM-Flimmern (nicht „flicker free“)
Eigenschaften (20 %)	1,93
Betrachtungswinkel horizontal/vertikal	170/160 Grad
Bildwiederholrate/VRR	48-144 Hz/Freesync
Farbtiefe/Farben	8 Bit+FRC/1,07 Mrd. Farben
Kontrastverhältnis/Schwarzwert	2.731:1/0,1 cd/m²
Max. Leistungsaufnahme/Stand-by	59,9 Watt/0,2 Watt
Leistung (60 %)	2,07
Input-Lag (Full HD, 60 Hz)	40 ms
Farbabweichungen (ø Delta E 2000)	1,3
ø Reaktionszeit (min.–max.)	7,2 ms (1,4–22,4 ms)
Max. Helligkeit, Abweichungen	273,2 cd/m², Bis 8 %
Schlieren-/Korona-Bildung	Sichtbar/Keine
FAZIT	⊕ Hervorragende Werkskalibrierung ⊖ Nicht flimmerfrei, hoher Input-Lag Wertung: **1,97**

Es geht immer noch breiter. Während 21:9 im Prinzip vier Drittel des herkömmlichen 16:9-Formfaktors entspricht, ist der 32:9-breite Samsung-Monitor genau das Doppelte dieses Formats. Seine Auflösung entspricht mit 1.080 Pixeln in der Höhe Full HD und mit 3.840 Pixeln Ultra HD in der Breite. Anders gesagt: Stellt euch zwei 27-Zöller mit Full-HD-Auflösung vor und ihr erhaltet diesen Monitor. Bevor ihr die Sinnhaftigkeit eines solchen Monitors bezweifelt, möchten wir den Mut des Herstellers loben, so ein exotisches Format auszuprobieren. Als LG damals mit dem 21:9-Format um die Ecke kam, wurde der Hersteller zunächst ausgelacht – und heute hat jede Marke ein 21:9-Modell im Portfolio. Der C49HG90 ist schon über eineinhalb Jahre erhältlich, dafür nicht mehr ganz so teuer: Aus den anfänglichen 1.500 Euro hat der Markt mittlerweile humanere 950 Euro gemacht.

Nicht nur Excel-Helden dürften das Panel-Format interessant finden, auch Gamer, die Autorennen oder ähnliche Simulationen mögen, könnten an dem Panel Gefallen finden, da so viel Bildfläche die Immersion erhöht, also das Eintauchen in die Spielwelt. Eher weniger ist das Format für Multiplayer-Shooter geeignet, wo zu viel Bild fast schon nachteilig ist.



GUTE BILDQUALITÄT

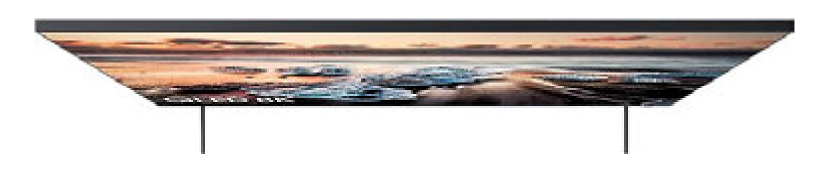
Abgesehen vom kuriosen Format können sich auch die üblichen Monitor-Eigenschaften wortwörtlich sehen lassen: Das Panel arbeitet mit kontrastreicher VA-Technik mitsamt Quantum Dots und bietet HDR mit bis zu 600 cd/m² (DisplayHDR 600). In der Farbdarstellung mitunter eines der besten aktuellen Panels, das aber im Bewegtbild nicht ohne Schwächen auskommt: Die Reaktionszeiten variieren VA-typisch ziemlich stark, zwischen 1,4 und bis zu 22,4 Millisekunden messen wir bei 20 Farbwechseln. Der Durchschnitt – und der ist letztlich entscheidend – beläuft sich aber auf mittelmäßige, akzeptable 7,2 ms. Die HG70-Schwestermodelle mit 16:9-Format haben etwas bessere Reaktionszeiten. Ganz abgesehen von all den Highlights, die Samsung in seine aktuellen Gaming-Monitore packt, verfügen selbst kuriose Exoten wie der C49HG90 über eine „Advanced Motion Blur Reduction“, wie die Low-Motion-Blur-Technik hier heißt. Kurios ist auch der Menüpunkt, in dem sie versteckt ist. Unter „Reaktionszeit“ ist bei den meisten Monitoren anderer Marken eine Overdrive-Technik zu finden. Mit etwas mehr Spannung drehen sich die Pixel schneller. Samsung aber verkürzt die Reaktionszeit hier lediglich mit einem Flimmern, während die bisherigen drei Modelle über beide Techniken verfügen. Laut Samsung soll das Timing der Einblendung, die Synchronität mit der Bildwiederholrate also, besonders ausgeklügelt sein. Ganz so gut wie Nvidias ULMB funktioniert das dennoch nicht, wir sehen noch immer ein deutliches Ghosting bei unserem standardmäßigen Test mit der Website www.testufo.com. Darüber hinaus flimmert das Bild auch ohne LMB, nämlich zur Helligkeitsregulierung per Pulsweitenmodulation von 540 Hz. Dieses Flimmern ist natürlich nicht mehr sichtbar, dadurch ist der Monitor aber nicht ganz flimmerfrei – wie aktuelle Monitore anderer Hersteller. Diese führen Studien an, wonach ein mit Gleichspannung reguliertes Hintergrundlicht augenschonender sein soll. Wirklich nachgewiesen ist das aber damit nicht. ❑

Samsung Q900: Der erste 8K-TV auf dem Markt

Oft sind die Fernseher den Monitoren einen Schritt voraus, wenn es um die Auflösung geht. Bei der 8K-Auflösung aber waren die Monitore schneller, genauer gesagt ein Einziger, der Dell UP3218K. Mit seinem nativen 10-Bit-Panel benötigt er für die vierfache Ultra-HD-Auflösung von 7.680 × 4.320 Pixeln mit 60 Hz zwei Displayport-Anschlüsse gleichzeitig. Samsung ist der Zeit voraus und stellt zur letztjährigen CES mit dem Q900 den ersten 8K-Fernseher vor, den es mittlerweile auch in 65, 75 und 85 Zoll zu kaufen gibt.

INTELLIGENTES HOCHSKALIEREN

Abgesehen vom Inhalt, den es so gut wie noch nicht in 8K-Auflösung gibt, hat der Fernseher einen weiteren Haken: HDMI 2.1 würde genug Bandbreite für 8K und 60 Hz bieten – das gibt es aber ebenfalls noch nicht. Daher muss auch der Q900 mit HDMI 2.0 auskommen, sodass sich die Verbindung als Flaschenhals erweist. Samsung aber hat hier eine Übergangslösung parat: nämlich eine Art intelligentes Hochskalieren, das prinzipiell ähnlich funktioniert wie etwa Nvidias Deep Learning Super Sampling (DLSS). Der Unterschied hierzu ist lediglich, dass die Ausgangsauflösung bei DLSS bislang unbekannt ist. Beim Samsung-TV liegt in der Regel eine 4K/UHD-Bildquelle an. Sicherlich sind das zwei vollkommen unterschiedliche Entwicklungen mit verschiedenen Algorithmen – das Prinzip ist aber dasselbe. Knapp zusammengefasst funktioniert die KI folgendermaßen: Das Bild wird verkleinert und aus der schlechteren Qualität lernt sie, welche Verbesserungen sie dann für die 8K-Hochskalierung vornehmen muss, etwa für eine bessere Kantenglättung oder Rauschminderung. Mit Cloud-Anbindung soll das Gelernte gesammelt und geteilt werden. Datenschutzbedenken zerstreut Samsung insofern, dass ja nicht etwa ganze Bilder geteilt werden, sondern eben lediglich das KI-eigene Wissen zur Bildverbesserung. Diese arbeitet nämlich nicht in der Cloud, sondern noch immer lokal im TV. So die Theorie. Wir hatten den 8K-TV bereits im Haus und konnten das ausgiebig testen. Abgesehen davon, dass es sich um einen guten LCD-Fernseher handelt, haben wir ihn direkt neben einem schnöden 4K-TV gestellt und versucht, Nuancen zu erkennen. Es ist leider beim Versuch geblieben: Sowohl bei 4K-Videos als auch bei 4K-Spielen konnten wir weder mit dem Auge noch mit der Kamera Unterschiede feststellen. Selbst dann nicht, als wir per Nvidia DSR die Renderauflösung auf 8K hochgeschraubt haben. Wir warten also auf HDMI 2.1, das sich beim Q900 dank externer Connect Box einfach nachrüsten lässt. ❑



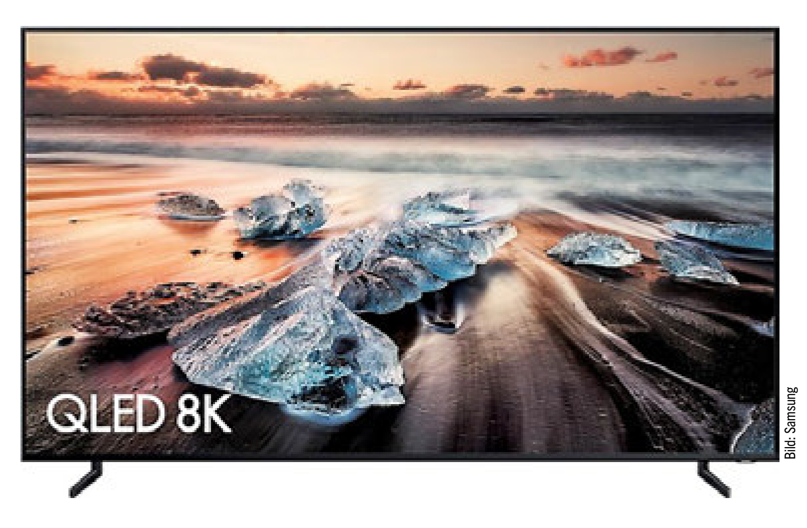


Bild: Samsung

Mit einem 8K-Fernseher ist Samsung der Zeit zwar voraus, aber anstatt die Sinnlosigkeit zu kritisieren, möchten wir den Mut zum nächsten Schritt loben. Dank externer Anschluss-Box muss für HDMI 2.1 auch nicht der ganze TV gewechselt werden.

Wie es sich für einen Nonplusultra-Fernseher gehört, ist auch der Farbraum des Q900 riesig und überschneidet sich größtenteils mit dem AdobeRGB-Farbraum.

Produktname	GQ75Q900
Hersteller	Samsung
Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis	Ca. € 7.000,-/Mangelhaft
PCGH-Preisvergleich	www.pcgh.de/preis/1904706
Ausstattung (20 %)	**2,28**
Anschlüsse	4× HDMI 2.0, 3× USB 2.0, LAN (Wake On LAN), CI+ 1.4
Max. Auflösung/Pixeldichte	7.680 × 4.320/117 ppi
Panel-Typ/Diagonale	VA (Quantum Dot)/190,5 cm
Netzteil/Vesa-Halterung	Extern/400 × 400
Gewicht/Maße (inkl. Standfuß)	42,1 kg kg/168 cm × 97 cm × 34 cm
Pivot 90 Grad/neigbar/höhenverst.	Nein/-/-
Garantie	2 Jahre
Sonstiges/Zubehör	Webbrowser, Webservices, HbbTV, DLNA-Client, USB-Recorder, Sprachsteuerung, Sprachassistent (Samsung Bixby), Unicable
Eigenschaften (20 %)	**2,10**
Betrachtungswinkel horizontal/vertikal	60/90 Grad
Bildwiederholrate/VRR	60 Hz/-
Farbtiefe/Farben	8 Bit+FRC/1,07 Mrd. Farben
Kontrastverhältnis/Schwarzwert	3834:1/0,2 cd/m²
Max. Leistungsaufnahme/Stand-by	-/-
Leistung (60 %)	**1,93**
Input-Lag (Full HD, 60 Hz)	32,2 ms
Farbabweichungen (ø Delta E 2000)	3,2
ø Reaktionszeit (min.–max.)	13,3 ms (4,2–28,2 ms)
Max. Helligkeit, Abweichungen	621,2 cd/m², Bis 7 %
Schlieren-/Korona-Bildung	Sichtbar/Keine
FAZIT	⊕ Gleichmäßige Ausleuchtung ⊖ Nur 4K-Eingangssignal wegen HDMI 2.0 Wertung: **2,03**

Im nächsten Heft

❑ Test

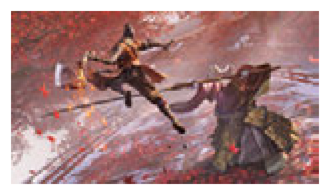
Anno 1800



Wenn alles gut läuft, können wir euch in der nächsten Ausgabe bereits einen Test zum heiß ersehnten Aufbau-Spiel präsentieren.

❑ Test

Sekiro: Shadows Die Twice | Wir sterben uns für euch durch das neue From-Software-Spiel.



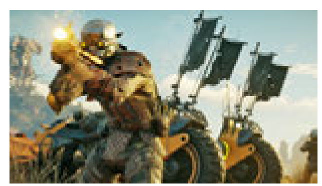
❑ Vorschau

Total War: Three Kingdoms | Wir rechnen mit neuen Infos zum verschobenen Strategie-Spiel.



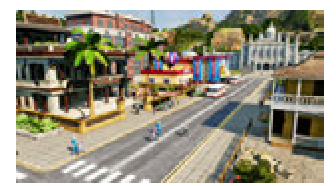
❑ Vorschau

Rage 2 | Auch zu Bethesdas Endzeit-Shooter dürfte es ein paar neue Infos geben.



❑ Test

Tropico 6 | El Presidente ist wieder da – wir testen den neuen Teil des tropischen Aufbauspiels.

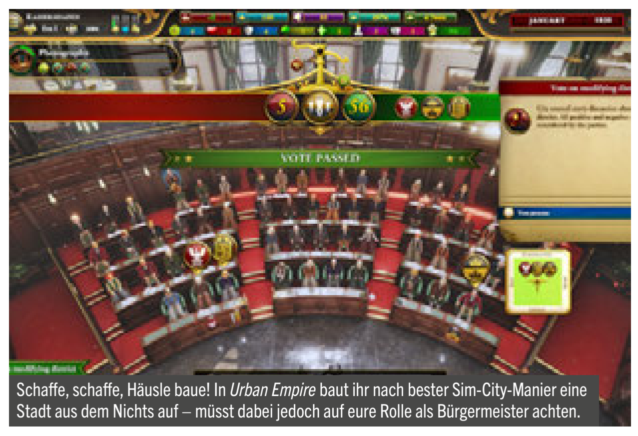


PC Games 05/19 erscheint am 24. April!

Vorab-Infos ab 20. April auf www.pcgames.de!

VOLLVERSION IN DER KOMMENDEN PC GAMES!

URBAN EMPIRE



Schaffe, schaffe, Häusle baue! In *Urban Empire* baut ihr nach bester Sim-City-Manier eine Stadt aus dem Nichts auf – müsst dabei jedoch auf eure Rolle als Bürgermeister achten.

*Alle Themen ohne Gewähr



MARQUARD MEDIA GROUP

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA GROUP AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag Computec Media GmbH
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
E-Mail: redaktion@pcgames.de
www.pcgames.de

Geschäftsführer Hans Ippisch, Rainer Rosenbusch, Christian Müller

Brand/Editorial Director Maria Beyer-Fistrich
Redaktionsleiter/CvD Sascha Lohmüller (V.i.S.d.P.), verantwortlich für den redaktionellen Inhalt. Adresse siehe Verlagsanschrift
Redaktion David Benke, Matthias Dammes, Christian Dörre, David Martin, Dominik Pache, Katharina Pache, Matti Sandqvist, Lukas Schmid, Felix Schütz, Paula Sprödefeld, Andreas Szedlak
Mitarbeiter dieser Ausgabe Olaf Bleich, Marc Brehme, Michael Cherdchupan, Manuel Christa, Jan Dangschat, Thomas Denzinger, Wolfgang Fischer, Johannes Gehrling, Stephan Petersen, Benedikt Plass-Fleßenkämper, Philipp Sattler
Redaktion Hardware Frank Stöwer, Philipp Reuther
Lektorat Claudia Brose (Ltg.), Birgit Bauer, Sonja Falk
Layout Sebastian Bienert (Ltg.), Hansgeorg Hafner, Matthias Schöffel
Layoutkoordination Albert Kraus
Titelgestaltung Sebastian Bienert © Electronic Arts

Vertrieb, Abonnement Werner Spachmüller (Ltg.)
Marketing Jeanette Haag (Ltg.), Simon Schmid
Produktion Martin Closmann (Ltg.)
DVD Thomas Dziewiszek, Jasmin Sen-Kunoth

www.pcgames.de
Brand/Editorial Director Maria Beyer-Fistrich
Redaktion David Benke, Marc Brehme, Matthias Dammes, Christian Dörre, Maik Koch, Sascha Lohmüller, David Martin, Dominik Pache, Katharina Pache, Matti Sandqvist, Lukas Schmid, Felix Schütz, Paula Sprödefeld, Andreas Szedlak

Digital Director Simon Fistrich
SEO/Produktmanagement Stefan Wölfel, Jennifer Brechtelsbauer
Entwicklung Markus Wollny (Ltg.), Aykut Arik, René Giering, Tobias Hartlehnert, David Turkadze, Christian Zamora, Ali Adlah
Webdesign Tony von Biedenfeld, Daniel Popa

Anzeigen CMS Media Services GmbH, Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth

Sales Director Jens-Ole Quiel, Tel. +49 911 2872-253; jens-ole.quiel@computec.de

Verantwortlich für den Anzeigenteil Annett Heinze, Adresse siehe Verlagsanschrift
E-Commerce & Affiliate Daniel Waadt (Head of E-Commerce & Affiliate), Veronika Maucher
Creation & Services Wolfgang Fischer (Head of Creation & Services), Jan Weingarten
Corporate Sales & Publishing Dirk Gooding (Head of Corporate Sales & Publishing), Uwe Hönig

Anzeigenberatung Print/Digital
Alto Mair Tel. +49 911 2872-144; alto.mair@computec.de
Bernhard Nusser Tel. +49 911 2872-254; bernhard.nusser@computec.de
Judith Gratias-Klamt Tel. +49 911 2872-252; judith.gratias-klamt@computec.de

Anzeigenberatung Online Ströer Digital Media GmbH, Kehrwieder 8-9, 20457 Hamburg, Tel.: +49 40 468 567-100, www.stroeer.de, kontakt@stroeer.de

Anzeigendisposition Franziska Behme, Annett Heinze, E-Mail: anzeigen@computec.de
Datenübertragung via E-Mail: anzeigen@computec.de

Es gelten die Mediadaten Nr. 32 vom 01.01.2019.

AWA ACTA PC Games wird in den AWA- und ACTA-Studien geführt. Ermittelte Reichweite: 0,84 Mio. Leser

Abonnement – http://abo.pcgames.de

Die Abwicklung (Rechnungsstellung, Zahlungsabwicklung und Versand) erfolgt durch DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH als leistender Unternehmer
Post-Adresse:
Leserservice Computec
20080 Hamburg
Deutschland

Ansprechpartner für Reklamationen ist Ihr Computec-Team unter:
Deutschland
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: 0911-99399098
Fax: 01805-8618002*
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr
* (€ 0,14/Min. aus dem dt. Festnetz, max. € 0,42/Min. aus dem dt. Mobilfunk)

Österreich, Schweiz und weitere Länder
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: +49-911-99399098
Fax: +49-1805-8618002
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr

Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: PC Games Extended 72,- EUR, PC Games Magazin 51,- EUR
Österreich: PC Games Extended 79,20 EUR, PC Games Magazin 59,- EUR
Schweiz und weitere Länder: PC Games Extended 84,- EUR, PC Games Magazin 63,- EUR

ISSN/Vertriebskennzeichen
PC Games: ZKZ 12782 ISSN 0947-7810

Vertrieb: DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH, Am Sandtorkai 74, 20457 Hamburg, Internet: www.dpv.de
Druck: Walstead Central Europe, Poland; ul. Obr. Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen



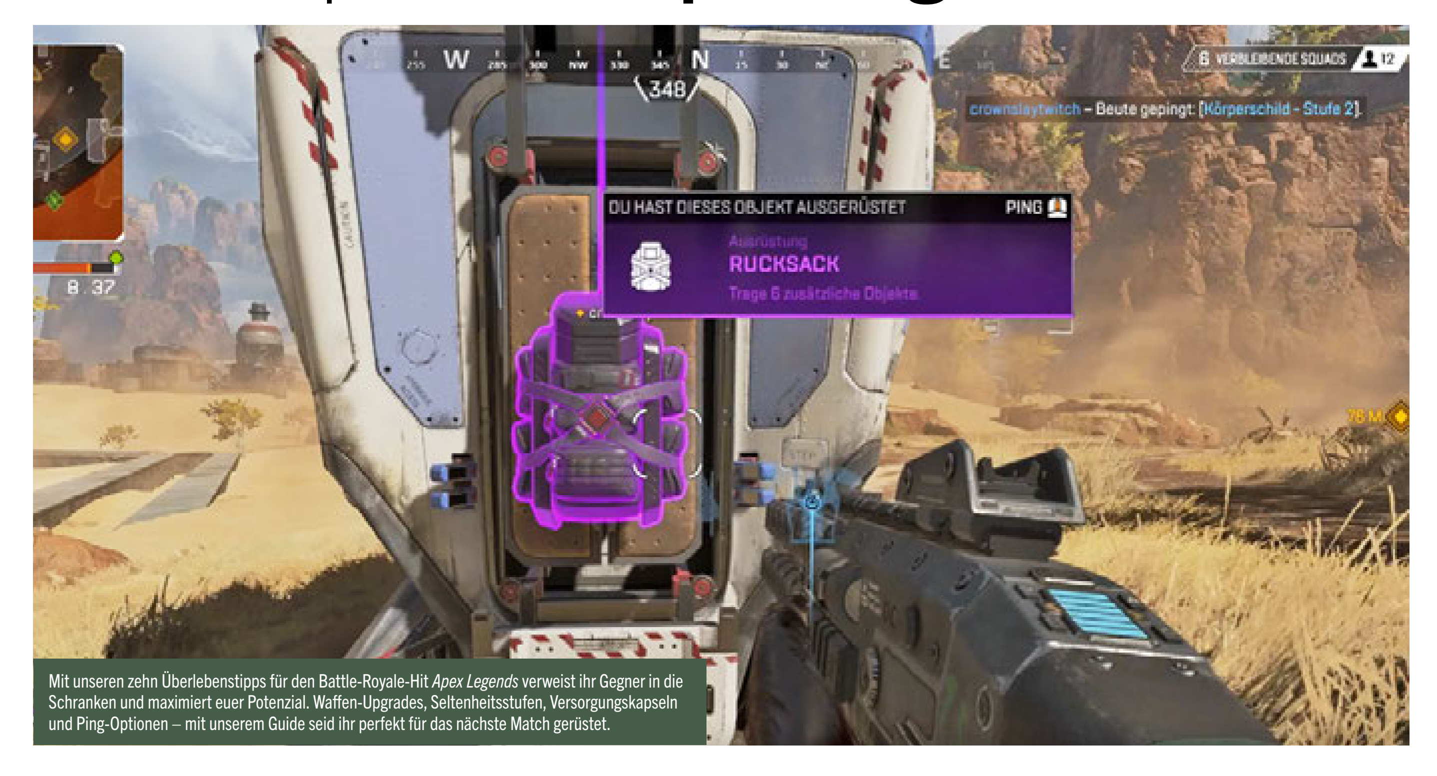
Deutschland:
4PLAYERS, AREAMOBILE, BUFFED, GAMESWORLD, GAMEZONE, GOLEM, LINUX-COMMUNITY, LINUX-MAGAZIN, LINUXUSER, MAKING GAMES, N-ZONE, GAMES AKTUELL, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC GAMES MMORE, PLAY4, RASPBERRY PI GEEK, SFT, VIDEOGAMESZONE, WIDESCREEN

Marquard Media Polska:
CKM, COSMOPOLITAN, ESQUIRE, HARPER'S BAZAAR, JOY, KOZACZEK, PAPILOT, PLAYBOY, ZEBERKA

Marquard Media Hungary:
APA, ÉVA, GYEREKLÉLEK, INSTYLE, JOY, MEN'S HEALTH, PLAYBOY, RUNNER'S WORLD, SHAPE

GUIDE Seite 120

Besser spielen in **Apex Legends**



Mit unseren zehn Überlebenstipps für den Battle-Royale-Hit *Apex Legends* verweist ihr Gegner in die Schranken und maximiert euer Potenzial. Waffen-Upgrades, Seltenheitsstufen, Versorgungskapseln und Ping-Optionen – mit unserem Guide seid ihr perfekt für das nächste Match gerüstet.

HARDWARE-TEST Seite 122

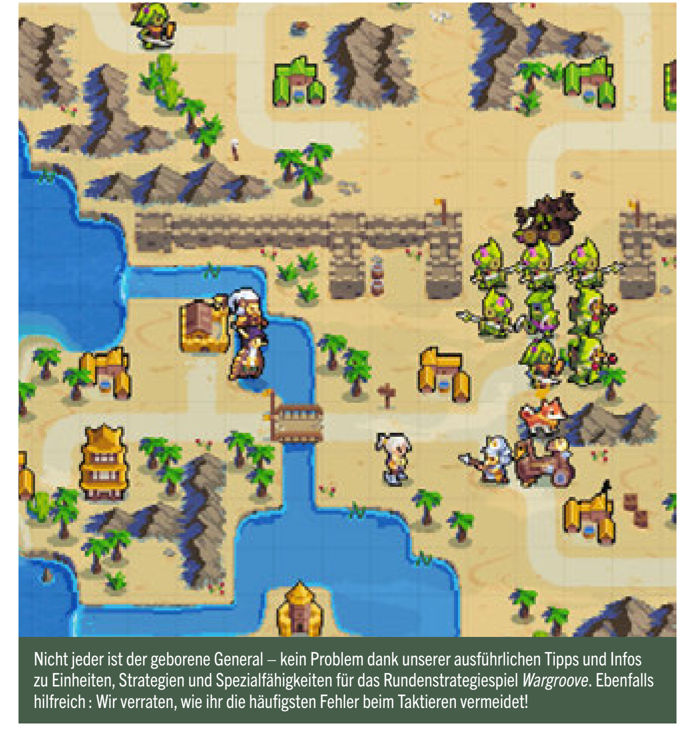
Mäuse für Sparfüchse



Der Markt für Gaming-Mäuse ist breit gefächert. Aber muss es denn wirklich ein Luxus-Modell für dreistellige Euro-Beträge sein? In unserem Hardware-Vergleichstest sehen wir uns Nager für weniger als 50 Euro ganz genau und mit Blick auf den Einsatz als Zocker-Eingabegerät an.

GUIDE Seite 116

Tipps für **Wargroove**



Nicht jeder ist der geborene General – kein Problem dank unserer ausführlichen Tipps und Infos zu Einheiten, Strategien und Spezialfähigkeiten für das Rundenstrategiespiel *Wargroove*. Ebenfalls hilfreich: Wir verraten, wie ihr die häufigsten Fehler beim Taktieren vermeidet!

Wargroove: Allgemeine Tipps

Seit Februar könnt ihr in der PC-Version von *Wargroove* euer taktisches Geschick auf die Probe stellen. Wir geben euch nützliche Tipps für die Schlacht und klären ein paar mögliche Verständnisfragen des komplexen Spielprinzips. Außerdem haben wir eine kurze Einheitenübersicht, die euch alle Besonderheiten und Grooves näherbringt.

Von: Thomas Denzinger & Viktor Eippert

Wargroove bietet komplexe Rundenstrategie, nicht nur für Neueinsteiger. Wir geben euch Tipps, mit denen ihr die Schlachten leichter für euch entscheidet. Außerdem helfen wir euch, bei einem Gefecht nicht so schnell den Überblick zu verlieren, und verraten euch, auf welche Besonderheiten ihr achten solltet. Zuletzt haben wir noch eine Liste mit den Stärken und Besonderheiten aller Einheiten für euch, inklusive einer Erklärung aller Grooves der zwölf Standardkommandanten.

DAS ZIEL VOR AUGEN

Ihr solltet euch stets bewusst sein, dass zum Gewinnen der Schlacht in den meisten Fällen nur zwei Möglichkeiten infrage kommen: Besiegt den feindlichen Kommandanten oder zerstört dessen Basis. Plant vorerst immer, die gegnerische Basis zu vernichten. Schafft ihr es, einen Tribok in Angriffsreichweite zu bringen, braucht ihr nur zwei Angriffe, um zu gewinnen. Am besten schützt ihr eure Belagerungswaffe mit Speerkämpfern oder Soldaten und arbeitet euch Stück für Stück dem Ziel entgegen.

Kommandanten des Gegners hingegen behaltet ihr stets im Auge. Sollte sich dann eine Möglichkeit für einen schnellen Sieg anbieten, schlagt ihr schnell zu. Hierfür braucht ihr mehrere Kampfverbände. Neben starken Einheiten wie Drachen und Riesen sind vor allem kritische Treffer wichtig. Denkt auch daran, dass ihr mit euren Streitkräften mögliche Rückzugswege blockieren könnt. Hetzt ihr zudem einem Kommandanten fliegende Truppen auf den Hals, kann er nicht zurückschlagen.

DIE WICHTIGSTE EINHEIT

Es ist zwar schade, wenn ihr eine teure Einheit in den Bildschirmtod schickt, aber passiert euch dasselbe mit dem Kommandanten, ist die komplette Schlacht verloren und ihr startet von vorne. Prüft deshalb doppelt, bevor ihr euren Kommandanten bewegt, ob er den nächsten gegnerischen Zug überlebt. Besonders die Reichweite der feindlichen Drachen, Triböcke und Kriegsschiffe ist leicht zu übersehen. Da der Kommandant jedoch sowohl gut einstecken als auch austeilen kann und sich obendrein als einziger Einheitentyp im Spiel kostenlos um 5 % der Trefferpunkte pro Runde heilt, solltet ihr ihn nicht abseits der Schlacht versauern lassen.

GOLD UND GEBÄUDE EFFIZIENT NUTZEN

Pro kontrolliertem Dorf bekommt ihr 100 Goldstücke zu Beginn des Zuges. Besitzt ihr mehr Dörfer als euer Gegner, habt ihr also einen ökonomischen Vorteil. Wichtig





Im Eifer des Gefechts übersieht man gerne die Reichweite von Tribröcken, Drachen oder Kriegsschiffen. Lieber doppelt prüfen, ob euer Kommandant sicher steht.

dabei: Für kontrollierte Kasernen, Türme und Häfen erhaltet ihr kein Einkommen.

Grundsätzlich bieten günstige Einheiten wie Soldaten und Speerkämpfer das beste Preis-Leistungs-Verhältnis. Das wird am Beispiel schnell deutlich: Zwei Spielern stehen 600 Goldmünzen zur Verfügung, einer rekrutiert sechs Soldaten, der andere eine einzige Kavallerieeinheit. Mit sechs Soldaten habt ihr nicht nur eine höhere Einheitenanzahl und somit mehr Angriffe und taktische Möglichkeiten, sondern teilt auch mehr Schaden aus als der einzelne Reiter. Allerdings limitiert die Zahl eurer Rekrutierungsgebäude wie Kasernen, wie viele Streitkräfte ihr in jeder Runde aufs Feld führen könnt. In einem Zug steht euch deshalb mit einer Kavallerieeinheit mehr Kampfkraft zur Verfügung als mit einem einzelnen Soldaten. Darüber hinaus müsst ihr natürlich bei der Aushebung euer Armee auf die feindliche Bedrohung reagieren.

DIE RICHTIGE ARMEE

Die perfekte Armee gibt es in *Wargroove* nicht, dennoch solltet ihr einige Punkte bei der Auswahl eurer Truppen beachten. Um eure teuren und stärkeren Einheiten zu schützen, ist es sinnvoll, Soldaten und Speerkämpfer als Schild einzusetzen. Besonders die Speerkämpfer bilden in Dreiergruppen aufgrund ihrer kritischen Treffer eine starke Verteidigungslinie. Achtet trotzdem immer auf die Einheitenzusammenstellung eures Gegners. Eine Verteidigung, die nur aus Speerkämpfern besteht, ist wirkungslos, wenn euer Feind mit Flugeinheiten oder vom Wasser aus angreift. Habt ein Auge auf die Truppen eures Gegners und rekrutiert rechtzeitig die passenden Einheiten zum Kontern. Eine Liste der Stärken aller Streitkräfte findet ihr auf der nächsten Doppelseite.

Zur Heilung nutzt ihr am besten den Zauber eurer Magier, beachtet dabei aber die Kosten und rechnet bei Bedarf kurz nach, ob sich die 300 Goldstücke auch wirklich auszahlen. Wenn ihr Einheiten an eigenen Dörfern heilt, müsst ihr euch bewusst sein, dass der Gegner anschließend leichtes Spiel hat, das Dorf anzugreifen und zu erobern. Das lohnt sich daher nur, wenn die Schlacht fernab eurer Produktionsgebäude stattfindet, da Truppennachschub entsprechend lange zur Front braucht.

TIPPS FÜR MISSIONEN UND KI-GEGNER

In den Schlachten kann die KI durch geschicktes Positionieren eurer Einheiten beeinflusst werden. Bevor ihr eine starke Verteidigung des Gegners stürmt, prüft die Reichweiten seiner Truppen und stellt eure Armee in sicherer Entfernung auf. Nutzt anschließend eine oder mehrere entbehrliche Einheiten und platziert sie als Köder in Angriffsreichweite der feindlichen Verteidigung. Im Idealfall löst die KI ihre Defensive, greift an und schickt somit ihre Truppen in die Angriffsreichweite eurer Armee. In einigen Missionen aktivieren sich Events, wenn ihr einen bestimmten Punkt des Spielfeldes erreicht. Meistens erscheinen neue feindliche Truppen und werfen eure Strategie über den Haufen. Leider ist es schwer, beim ersten Mal darauf vorbereitet zu sein. Haltet eure Armee daher so gut wie möglich zusammen und bleibt in der Verteidigung, bis ihr wieder die Kontrolle übernommen habt.

TRANSPORTFAHRZEUGE

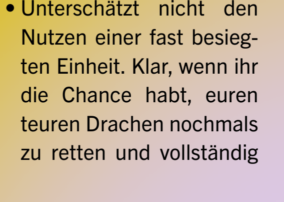
Auch wenn ihr mit Transportfahrzeugen wie dem Wagen keinen Schaden austeilen könnt, gehören sie dennoch zu den wichtigsten Einheiten. Auf kleinen Karten könnt ihr zwar getrost darauf verzichten, aber sobald das Spielfeld größer wird, solltet ihr immer eine Transportoption parat haben. Baut ihr bereits im ersten Zug einen Wagen, schafft ihr es pro Folgerunde 12 Felder weit. Damit kommt ihr eurem Gegner oft zuvor und erobert die entfernten Dörfer und Kasernen als Erstes.

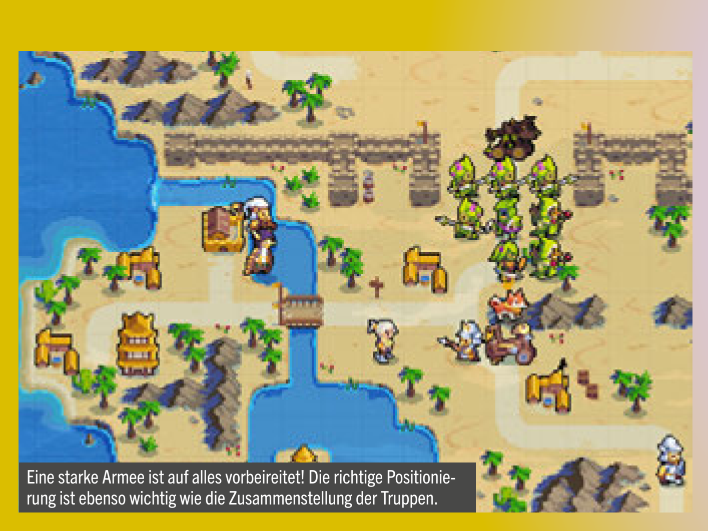
Übrigens haben Transportfahrzeuge sogar eine höhere Reichweite als Drachen und andere starke Einheiten. Ist euer Kommandant in Gefahr, kann euch der Rückzug mit dem Wagen daher im Spiel halten. Zusätzlich könnt ihr die hohe Bewegungsreichweite nutzen, um nahezu jede Lücke in eurer Verteidigung zu schließen oder um Gegner einzusperren.

HÄUFIGE FEHLER

Fehlerpotenzial gibt es in *Wargroove* reichlich, darum haben wir noch mal ein paar kurze Hinweise für euch, die euch helfen, die häufigsten Ausrutscher zu vermeiden:

- Habt keine Angst, Einheiten zu verlieren, denn ihr werdet es sowieso nicht schaffen, all eure Streitkräfte am Leben zu halten! Als erfolgreicher Feldherr müsst ihr gelegentlich Truppen opfern – im Idealfall versucht ihr, daraus einen Vorteil zu ziehen, indem ihr gegnerische Angreifer in ungünstige Positionen zwingt.
- Unterschätzt nicht den Nutzen einer fast besiegten Einheit. Klar, wenn ihr die Chance habt, euren teuren Drachen nochmals zu retten und vollständig zu heilen, solltet ihr das machen. Aber speziell stark angeschlagene Soldaten und Speerkämpfer sind super geeignet, um den gegnerischen Vormarsch einzudämmen, indem ihr mit ihnen Wege versperrt oder dafür sorgt, dass sie einen Angriff verschwenden.
- Nutzt eure Kaserne möglichst bei jedem Zug. Selbst wenn ihr auf einen Drachen oder Riesen sparen wollt, solltet ihr trotzdem nebenbei Einheiten rekrutieren. Bei Türmen und Häfen könnt ihr auch mal ein paar Runden aussetzen, aber eure Kaserne/n darf/dürfen nicht stillstehen.
- Sofern ihr nicht einen spielentscheidenden Zug damit geplant habt, solltet ihr den Groove eures Kommandanten stets sofort einsetzen. Denn je früher der Groove genutzt wird, desto schneller habt ihr ihn ein weiteres Mal zur Verfügung.
- Plant nicht zu weit voraus und versucht stattdessen, jeden Zug effektiv zu nutzen. Geht jeden Kampf ein, bei dem ihr eurem Widersacher mehr Schaden zufügt, als ihr selbst einsteckt. Auf diese Weise gelangt ihr früher oder später ans Ziel. ❑





Eine starke Armee ist auf alles vorbereitet! Die richtige Positionierung ist ebenso wichtig wie die Zusammenstellung der Truppen.



Spezialfähigkeiten & Truppen im Überblick

Grooves

Die Spezialfähigkeiten eurer Kommandanten bieten zusätzliche taktische Möglichkeiten und ihr solltet wissen, wie man die Stärken und Schwächen nutzt. Sie laden sich außerdem unterschiedlich schnell auf. Der Groove wird automatisch jeden Zug um einen festgelegten Prozentsatz aufgeladen und mit Kämpfen könnt ihr die Ladegeschwindigkeit zusätzlich steigern. Der effektivste Weg ist das Angreifen und Besiegen einer gegnerischen Einheit, wobei die Einheitenart dabei keine Rolle spielt. Pro Zug könnt ihr allerdings einen bestimmten Prozentsatz nicht übersteigen, wobei der von der Aufladegeschwindigkeit abhängt. Im Folgenden haben wir alle Grooves der 12 Standardkommandanten für euch aufgelistet, basierend auf der PC-Spielversion 1.2.0.

MERCIA

Heilende Aura: Heilt alle Verbündeten im markierten Bereich um 50 %. Um den Groove effektiv zu nutzen, solltet ihr immer möglichst viele und teure Einheiten heilen. Mercias Groove kann in brenzligen Situationen das Blatt wenden.
Groove-Aufladung: Schnell (maximal 60 % pro Zug)

EMERIC

Schild des Altmeisters: Erschafft einen zerstörbaren Kristall, der im markierten Bereich über mehrere Runden einen Verteidigungsbonus von drei Punkten gibt. Vor allem Magier profitieren wegen ihrer kritischen Treffer vom Schild.
Groove-Aufladung: Schnell (maximal 60 % pro Zug)

CAESAR

Inspiration: Lässt im markierten Bereich Einheiten, die bereits gezogen sind, noch mal ziehen. Wirkt übrigens auch bei Kasernen, Türmen und Häfen, dadurch könnt ihr in einer Runde gleich zwei Einheiten rekrutieren.
Groove-Aufladung: Mittel (maximal 40 % pro Zug)



GRÜNDAUMEN

Wildwuchs: Lässt in näherer Umgebung fünf Bäume auf wählbaren Feldern sprießen, die Gegner aufhalten und blockieren. Eure Fernkampfeinheiten könnt ihr damit super vor gegnerischen Nahkämpfern schützen und zudem könnt ihr dadurch strategische Engpässe schaffen.
Groove-Aufladung: Mittel (maximal 40 % pro Zug)

NURU

Teleportstrahl: Mit diesem Groove beschwört ihr eine Einheit an Ort und Stelle. Die kostet zwar die doppelte Menge an Goldstücken, kann sich aber direkt bewegen. Logischerweise holt ihr euch mit dieser Fähigkeit besonders starke, nützliche oder langsame Einheiten an die Front.
Groove-Aufladung: Schnell (maximal 60 % pro Zug)

SEDGE

Serienmörder: Verursacht immer 35 % Schaden an einer Einheit. Stirbt sie, kann sich Sedge erneut bewegen und der Groove ist weiterhin aufgeladen. Ihr habt somit das Potenzial, immensen Schaden zu verursachen, wenn mehrere Feinde angeschlagen sind.
Groove-Aufladung: Sehr langsam (maximal 24 % pro Zug)

TENRI

Wirbelsturm: Kann eine verbündete oder feindliche Einheit (außer Kommandanten) über eine große Distanz bewegen. Ihr könnt den Groove sogar nutzen, um Hindernisse wie Mauern oder das Meer zu überwinden.
Groove-Aufladung: Mittel (maximal 40 % pro Zug)

KOJI

Spatzenbomben: Beschwört zwei fliegende Bomben. Die könnt ihr direkt bewegen und detonieren lassen, um im Umkreis 50 % von Kojis Maximalschaden zu verursachen. Die Bomben können als Schutzschild dienen und explodieren auch, wenn sie im Kampf vom Gegner zerstört werden.
Groove-Aufladung: Langsam (maximal 30 % pro Zug)

ROYOTA

Klingensturm: Stürmt durch eine Gruppe von Gegnern, die in einer Reihe aufgestellt sind, und verursacht 45 % des Maximalschadens Ryotas. Er kann auch durch Verbündete stürmen, verursacht dabei keinen Schaden und erreicht somit weiter entfernte Feinde.
Groove-Aufladung: Mittel (maximal 40 % pro Zug)

VALDER

Tote erwecken: Beschwört einen Soldaten, der sich sofort bewegen und angreifen kann. Besonders die schnelle Aufladezeit hilft euch, in kurzer Zeit viele Einheiten zu generieren. Kann genutzt werden, um den Gegner in wenigen Zügen zu überrennen.
Groove-Aufladung: Sehr schnell (maximal 100 % pro Zug)

RAGNA

Schildsprung: Springt in die Luft, um bei der Landung im markierten Bereich 65 % des Maximalschadens Ragnas an Gegnern zu verursachen. Kann genutzt werden, um über Hindernisse zu springen.
Groove-Aufladung: Langsam (maximal 30 % pro Zug)

SIGRID

Aussaugen: Entzieht einer gegnerischen Einheit sämtliche Trefferpunkte und heilt Sigrid um denselben Wert. Kann genutzt werden, um Drachen oder Riesen mit einem Angriff zu besiegen, allerdings nicht gegen Kommandanten. Außerdem habt ihr mit Sigrid durch diese Fähigkeit eine Menge Durchhaltevermögen.
Groove-Aufladung: Mittel (Maximalwert 40 % pro Zug)

Einheiten

Zu guter Letzt findet ihr hier noch eine Liste aller Einheiten, inklusive ihrer Stärken und Voraussetzungen für kritische Treffer. Außerdem gibt es noch ein paar Besonderheiten, die euch dabei helfen, die Einheiten effektiv einzusetzen.

KASERNE

SOLDATEN

Kritischer Treffer: Wenn sie sich neben einem verbündeten Kommandanten befinden.
Schadensbonus gegen: Bogenschützen.
Besonderheiten: Soldaten sind die billigste Einheit und besitzen eine solide Bewegungsreichweite. Sie sind ideal zum Erobern von Dörfern und können ohne Bedenken geopfert werden.

SPEERKÄMPFER

Kritische Treffer: Wenn sie sich neben einem anderen Speerkämpfer befinden.
Schadensbonus gegen: Soldaten, Hunde, amphibische Einheiten, Magier, Bogenschützen und Kavallerie.
Besonderheiten: Speerkämpfer sind billig und bilden eine starke Verteidigungslinie. Sie sind ideal, um stärkere Einheiten zu schützen, haben allerdings nur einen kleinen Bewegungsradius.

HUNDE

Kritische Treffer: Wenn sich noch ein weiterer Hund neben dem Angriffsziel befindet.
Schadensbonus gegen: Soldaten, Hunde, amphibische Einheiten und Bogenschützen.
Besonderheiten: Hunde besitzen eine hohe Bewegungsreichweite und können genutzt werden, um hinter feindlichen Linien Bogenschützen zu erledigen. Außerdem sehen Hunde im Kriegsnebel weiter als andere Einheiten.

MAGIER

Kritische Treffer: Wenn die eigene Verteidigung beim Angriff größer als drei ist.
Schadensbonus gegen: Soldaten, Speerkämpfer, Hunde, Bogenschützen, Aeronauten, Wolkenreiter und Drachen.
Besonderheiten: Magier können für 300 Gold einen Zauber wirken, der Verbündete im markierten Bereich um 20 % heilt. Außerdem besitzen sie eine hohe Bewegungsreichweite und sind sehr effektiv gegen Flugeinheiten.

BOGENSCHÜTZEN

Kritische Treffer: Wenn sie sich vor ihrem Angriff nicht bewegen.
Schadensbonus gegen: Soldaten, Speerkämpfer, Hunde, amphibische Einheiten, Magier und Bogenschützen.
Besonderheiten: Bogenschützen haben eine Angriffsreichweite von ein bis drei Feldern. Sie können außerdem Flugeinheiten angreifen und haben eine geringe Bewegungsreichweite.

KAVALLERIE

Kritische Treffer: Wenn sie sechs Felder vor ihrem Angriff zurückgelegt haben.
Schadensbonus gegen: Soldaten, Hunde, amphibische Einheiten, Alchemisten, Bogenschützen, Ballisten, Triböcke und Gebäude
Besonderheiten: Die Kavallerie hat eine hohe Bewegungsreichweite und ist stark gegen sämtliche Gebäude und Belagerungswaffen. Sie eignet sich ideal zum Angriff auf gegnerische Dörfer.

BALLISTEN

Kritische Treffer: Bei minimaler Angriffsreichweite.
Schadensbonus gegen: Aeronauten, Wolkenreiter und Drachen.
Besonderheiten: Ballisten haben eine Angriffsreichweite von zwei bis sechs Feldern, können sich aber nicht im selben Zug bewegen und angreifen. Sie sind außerdem effektiv gegen Flugeinheiten.

TRIBÖCKE

Kritische Treffer: bei maximaler Angriffsreichweite.
Schadensbonus gegen: Soldaten, Speerkämpfer, Hunde, amphibische Einheiten, Magier, Bogenschützen, Ballisten und Gebäude.
Besonderheiten: Ein Tribok hat eine Angriffsreichweite von zwei bis fünf Feldern, kann sich aber nicht im selben Zug bewegen und angreifen. Er ist eine teure Belagerungseinheit und sollte stets von günstigen Truppen geschützt werden.

RIESEN

Kritische Treffer: Wenn ihre Trefferpunkte unter 40 % sinken.
Schadensbonus gegen: Soldaten, Speerkämpfer, Hunde, amphibische Einheiten, Magier, Bogenschützen, Ballisten und Triböcke.
Besonderheiten: Der Riese ist die teuerste und mächtigste Bodeneinheit. Seine einzige Schwäche sind Drachen.

TURM

AERONAUTEN

Kritische Treffer: Wenn sie sich beim Angriff über einem Berg befinden.
Schadensbonus gegen: Soldaten, amphibische Einheiten, Bogenschützen und Kavallerie.
Besonderheiten: Der Bewegungsradius der Aeronauten wird nicht durch Terrain beeinflusst. Sie haben eine hohe Reichweite und können Boden-, Wasser- und andere Flugeinheiten angreifen.

WOLKENREITER

Kritische Treffer: Wenn sich ihr Angriffsziel nicht neben einem gegnerischen Wolkenreiter befindet.
Schadensbonus gegen: Aeronauten.
Besonderheiten: Der Bewegungsradius der Wolkenreiter wird nicht durch Terrain beeinflusst. Er kann nur andere Flugeinheiten angreifen, aber für 300 Goldstücke einen Zauber wirken, der im Wirkungsbereich allen Gegnern 10 % Schaden zufügt.

DRACHE

Kritische Treffer: Wenn sich das Angriffsziel auf einer Straße befindet.
Schadensbonus gegen: Soldaten, Speerkämpfer, Hunde, amphibische Einheiten, Bogenschützen, Ballisten und Triböcke.
Besonderheiten: Der Drache ist die stärkste und teuerste Flugeinheit, kann aber keine Flugeinheiten attackieren. Er hat eine hohe Bewegungsreichweite, die nicht von Terrain beeinflusst wird. Er ist allerdings sehr anfällig gegen Magier, Ballisten, Wolkenreiter und Harpunenschiffe.

HAFEN

AMPHIBISCHE EINHEITEN

Kritische Treffer: Wenn sie sich im Wasser befinden.
Schadensbonus gegen: Soldaten, Hunde, Magier, Bogenschützen und Ballisten.
Besonderheiten: Amphibische Einheiten haben eine Angriffsreichweite von ein bis zwei Feldern. Zudem sind sie die einzige Wassereinheit, die Gebäude erobern kann, und sie können sich sowohl an Land als auch auf See bewegen. Auf festem Boden erhalten sie jedoch einen starken Bewegungsabzug.

SCHILDKRÖTEN

Kritische Treffer: Wenn sie sich im tiefen Wasser befinden.
Schadensbonus gegen: Kriegsschiffe
Besonderheiten: Die Schildkröten haben die höchste Bewegungsreichweite im Wasser und eignen sich ideal, um die Seehoheit zu sichern. Sie können allerdings nur andere Wassereinheiten angreifen und sind schutzlos gegen Luft- oder Fernkampfangriffe.

HARPUNENSCHIFFE

Kritische Treffer: Wenn sie sich über einem Riff befinden.
Schadensbonus gegen: Aeronauten, Wolkenreiter, Drachen und Schildkröten
Besonderheiten: Das Harpunenschiff hat eine Angriffsreichweite von drei bis sechs Feldern. Allerdings hat es nur eine kleine Bewegungsreichweite. Um ein Riff zu erreichen, sind deshalb zwei Züge notwendig. Es kann Luft,- Boden- und Wassereinheiten angreifen.

KRIEGSSCHIFFE

Kritische Treffer: Wenn sie sich am Strand befinden.
Schadensbonus gegen: Soldaten, Speerkämpfer, Hunde, Magier, Bogenschützen, Ballisten, Triböcke und Harpunenschiffe.
Besonderheiten: Das Kriegsschiff hat eine Angriffsreichweite von zwei bis vier Feldern und ist die teuerste Wassereinheit. Es eignet sich ideal zur Unterstützung von Festlandgefechten vom Strand aus. Es sollte allerdings gut vor feindlichen Schildkröten geschützt werden.



Riesen sind mächtige Einheiten, doch passt auf feindliche Drachen auf! Auf der Straße braucht die imposante Flugeinheit nur einen Treffer, um euren teuren Koloss zu besiegen.

Apex Legends – 10 Überlebenstipps

Ihr seht kein Land in *Apex*? Mit unseren Einsteiger-Tipps fällt das Überleben leichter!

Von: Sascha Lohmüller & Dominik Pache

TIPP #1

Absolviert das Tutorial!

Ja, auch wir spielen gerne mal den Captain Obvious, aber tatsächlich ist es auch für erfahrene Shooter- oder gar Battle-Royale-Spieler sinnvoller, einmal das recht simpel gehaltene Tutorial zu besuchen – geht ja auch gar nicht anders, denn wer nicht zumindest einmal kurz reinschnuppert, wird nicht auf die Server gelassen. Hier werdet ihr mit den Grundfunktionen wie den Legenden-Skills, den Items, den Waffen oder dem Wiederbeleben eurer Mitspieler vertraut gemacht. Was allerdings viele übersehen: Bereits im Tutorial könnt ihr alle im Spiel enthaltenen Waffen einmal durchprobieren und euch mit deren Eigenheiten vertraut machen. Das sollte die Entscheidung in den Matches erleichtern, welchen Argumentverstärker ihr nun einpackt.



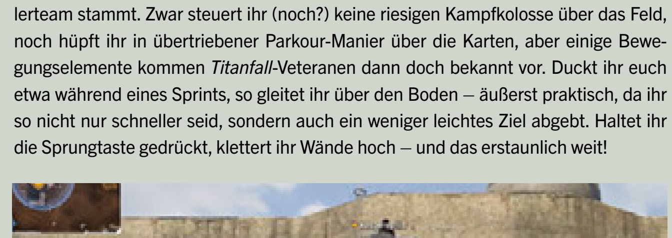
TIPP #2

Nutzt die verschiedenen Feuermodi!

Einige Waffen verfügen über mehrere Feuermodi. Leider teilt euch dies das Spiel allenfalls nebenbei mit. So könnt ihr etwa bei den meisten automatischen und halbautomatischen Knarren zwischen Einzelschuss und Burst-Modus hin- und herwechseln. Im Bild seht ihr die entsprechende Tastatur-Taste („B"), auf dem Gamepad drückt ihr einfach auf dem Steuerkreuz nach links. Probiert auch hiermit etwas herum, denn die unterschiedlichen Feuermodi eignen sich auch besonders gut (oder schlecht) für verschiedene Kampfsituationen. Obacht: Bei einigen Waffen müsst ihr erst ein Upgrade finden, um die Feuermodi wechseln zu können.

TIPP #3

Macht euch mit dem Movement vertraut!



Man merkt *Apex* an, dass es im *Titanfall*-Universum spielt und vom selben Entwicklerteam stammt. Zwar steuert ihr (noch?) keine riesigen Kampfkolosse über das Feld, noch hüpft ihr in übertriebener Parkour-Manier über die Karten, aber einige Bewegungselemente kommen *Titanfall*-Veteranen dann doch bekannt vor. Duckt ihr euch etwa während eines Sprints, so gleitet ihr über den Boden – äußerst praktisch, da ihr so nicht nur schneller seid, sondern auch ein weniger leichtes Ziel abgebt. Haltet ihr die Sprungtaste gedrückt, klettert ihr Wände hoch – und das erstaunlich weit!





TIPP #4

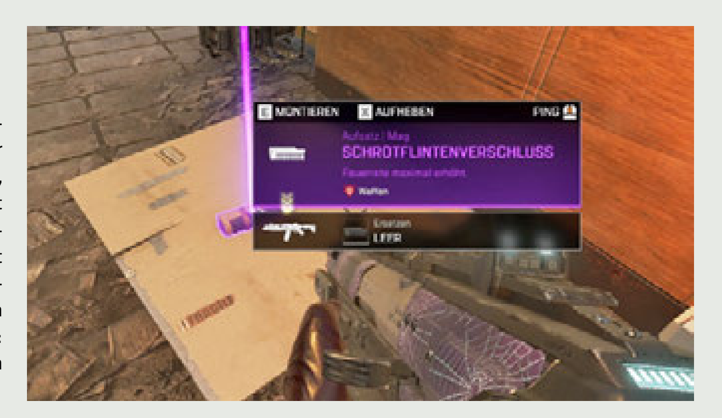
Lernt die Karte kennen!

Aktuell ist es noch nicht schwer, die Eigenheiten der Map zu verinnerlichen – schließlich gibt es momentan nur eine einzige. Dennoch ist es äußerst wertvoll, die Karte in- und auswendig zu kennen, denn so wisst ihr nicht nur auf Anhieb, wo ihr Mitspieler wiederbeleben könnt oder welche Stelle sich gut für Hinterhalte eignet, sondern auch, wo es den besten Loot gibt. Habt ihr gerade keine Karte zur Hand oder noch nicht ganz heraus, in welcher Ecke die besten Items lauern, dann achtet auf die Einblendungen im Spiel. Denn sobald ihr ein neues Gebiet betretet, wird nicht nur dessen Name eingeblendet, sondern auch, welche Beute euch hier erwartet – gleich mit der richtigen Farbkodierung.

TIPP #5

Upgradet eure Waffen!

Im Werkszustand sind die Waffen, die ihr findet, zwar schon gut dazu geeignet, Gegner vom Jenseits zu überzeugen. Das volle Potenzial einer Knarre entfaltet sich aber erst, wenn ihr die vorhandenen Slots mit Upgrades aufwertet. Findet ihr ein solches, zeigt euch der Tooltip auch entsprechend an, ob ihr schon ein Upgrade in diesem Slot habt oder ob er noch leer ist. Grundsätzlich gilt allerdings: Je besser die Qualitätsstufe, desto besser das Upgrade. Es gibt jedoch einige Dinge zu beachten. Erstens: Passt das gefundene Upgrade in beide eurer Waffen, wird euch nur der Slot der ausgerüsteten angezeigt. Womöglich passt die Verbesserung aber viel besser zu eurer zweiten Knarre – dann könnt ihr im Inventar einfach per Drag and Drop wechseln. Zweitens: Es schadet nie, ein gutes Scharfschützen-Visier einzupacken, sei es nur, um es gegen Ende der Runde einem Squad-Kumpel zu geben.

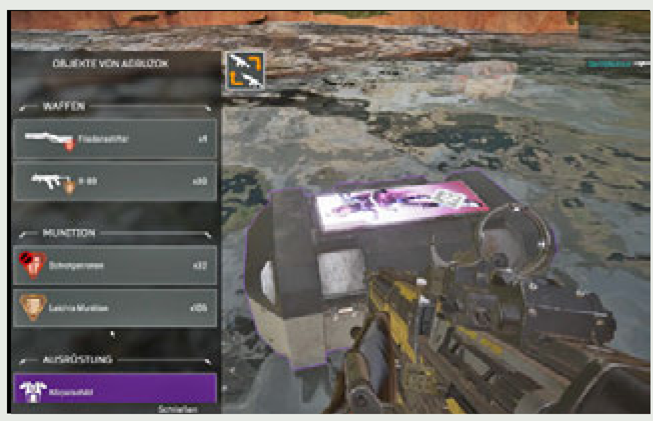


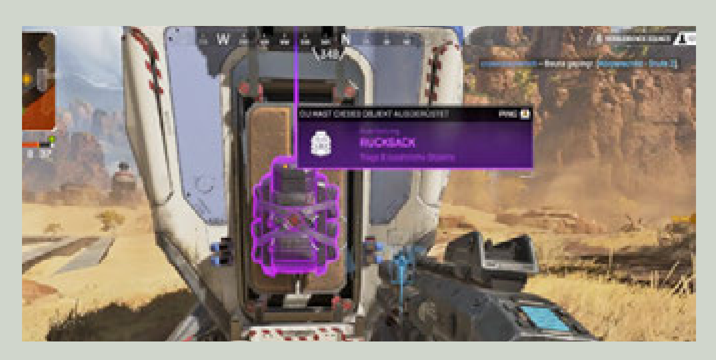
TIPP #6

Farben sind was Tolles!

Wie es sich mittlerweile genreübergreifend etabliert hat, nutzt auch *Apex Legends* die übliche Farbgebung, um die Qualitätsstufe von Items und Waffen anzugeben: Weiß ist normal, blau selten, lila episch und der legendäre Kram ist gelb beziehungsweise golden. Doch nicht nur die Items sind farblich markiert, auch die Gebietsanzeige, die euch die Beutestufe anzeigt, ist wie erwähnt entsprechend eingefärbt. Mehr noch: Die Kisten, die gefallene Gegner hinterlassen, leuchten ebenfalls in der Farbe des besten Gegenstands im Inneren. Wer also einen Feind niederstreckt, der dann eine gelbe Box fallenlässt, darf sich schon mal freuen. Hinzu kommt: Auch die Schadenszahlen zeigen durch ein kleines farbiges Icon an, ob ihr gerade eine Rüstung der entsprechenden Qualitätsstufe runterballert. Gelb eingefärbte Zahlen hingegen haben nichts mit der Rüstung zu tun, sondern symbolisieren Kopftreffer.







TIPP #7

Nutzt die Ping-Option!

Die Ping-Funktion ist eure wichtigste Kommunikations-Möglichkeit, selbst dann, wenn ihr im Voice-Chat mit eurem Squad plaudert. Ihr markiert damit herumliegende Gegenstände, Waffen, Feinde oder Orte, an die ihr vorstoßen wollt. Pingt ihr im Inventar eure Waffe an, fragt ihr nach Munition oder Upgrades. Ihr könnt sogar auf Pings der Squad-Mitglieder antworten – indem ihr deren Ping anpingt. Ping ping ping. Sehr praktisch übrigens: Wer die Taste zweimal drückt, setzt eine Gegnermarkierung. Selbst dann, wenn der Feind nicht mehr im Visier ist.

TIPP #8

Wählt eure Absprungstelle weise!

Wo ihr mit eurem Squad (oder – warum auch immer – alleine) landet, ist euch überlassen, einige Punkte sind härter umkämpft, bieten aber auch bessere Beute. Die Zonen, in denen ihr direkt hochwertiges Zeug findet, seht ihr unten auf der Karte lila markiert. Ebenfalls beliebt: Die in jeder Partie wechselnde Gefahrenzone (blauer Kreis) und das Versorgungsschiff. Wer erstmal auf Nummer Sicher gehen will, landet etwas abseits oder wartet länger im Drop Ship – die Zahl der Spieler, die noch nicht abgesprungen sind, seht ihr übrigens am oberen Bildschirmrand.



TIPP #9

Gelbe Ausrüstung und was es zu beachten gilt!

Wie bereits erwähnt, sind gelbe Gegenstände die besten im Spiel. Nicht nur, weil sie mehr Schaden verursachen, Waffen optimal verbessern oder mehr Rüstung bieten, sondern weil sie oft auch praktische Nebeneffekte haben. Ein gelber Rucksack etwa, wie im Bild, verringert die Zeit, die der Einsatz eines Heil-Gegenstandes benötigt. Gelbe Knockdown-Schilde hingegen geben euch die einmal nutzbare Möglichkeit, euch selbst wiederzubeleben. Gelbe Waffen sind bereits komplett mit hochwertigen Upgrades ausgerüstet – verfügen aber oft über Spezialmunition. Heißt also: Diese Sonderwaffen lassen sich nicht mehr nachladen, wenn der Muni-Vorrat verbraucht ist.



TIPP #10

Achtet auf die Versorgungskapseln!

In regelmäßigen Abständen werden Versorgungskapseln über dem Schlachtfeld abgeworfen, an Bord oft hochwertige Upgrades. Allerdings wird der Abwurfpunkt für alle Spieler auf der Minimap angezeigt – entsprechend oft ist die Landezone umkämpft. Das lässt sich auch taktisch nutzen: Wer ein gut ausgerüstetes Scharfschützengewehr besitzt, kann sich beispielsweise auf die Lauer legen und Spieler aufs Korn nehmen, die sich die Beute abholen wolleb. Mit Lifelines Ultimate-Fähigkeit, die ebenfalls eine Versorgungskapsel anfordert, lassen sich so sogar regelrechte Fallen stellen. Allerdings wird die Kiste von Lifeline nicht auf der Minimap angezeigt – man sieht sie „nur“ vom Himmel fallen.

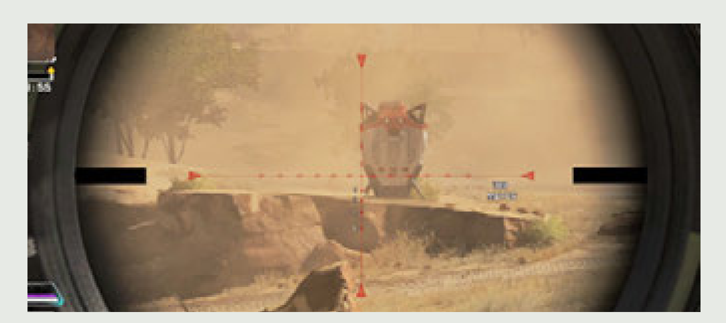




Bild: Shakoon

Für sparsame Spieler?

Die Maus ist neben der Tastatur am PC das wichtigste Eingabegerät. Während für das Arbeiten ein Drei-Tasten-Modell reicht, geben Gamer bis zu 100 Euro für Spezialnager aus. Gibt es günstigere Alternativen?

Von: Frank Stöwer

Folgende Produkte finden Sie im Test

- **Asus TUF Gaming Mouse M5**
- **Cherry MC 3000, MW 8 advanced**
- **Coolermaster CM310**
- **Corsair Harpoon**
- **LC Power m713B, Power m810RGB**
- **Logitech G305 Lightspeed**
- **Microsoft Classic Intellimouse**
- **Razer Abyssus Essential**
- **Sharkoon SGM 2, Drakonia 2**
- **Speedlink Sicanos**
- **Tt Esports Iris Optical RGB**
- **Trust GXT 101 Gaming Mouse**

Wer auf der Suche nach einer neuen Maus ist, die sich bei der täglichen Büroarbeit bewähren soll und deren Ausstattung auch für das Spielen am Rechner geeignet ist, findet bei den Hardware-Händlern eine Flut von Angeboten. Die Preise für die als sogenannte Gamer-Maus beworbenen Nager starten bei etwa 20 Euro, während für ein Spezialmodell wie die Roccat Leadr oder Razer Lancehead ca. 130 Euro respektive 115 Euro fällig werden. Dabei ist die Frage, ob es wirklich die hochpreisige Variante mit sehr viel Sonderausstattung sein muss oder ob man auch mit einer Spielermaus, die weniger als die Hälfte kostet, ebenfalls uneingeschränkt seinem Hobby nachgehen kann.

In vorangegangenen Vergleichstests haben wir uns stets Spielermäusen gewidmet, deren Preise mit wenigen Ausnahmen die 50-Euro-Grenze überschritten. Dieses Mal zitieren wir 15 Kandidaten, deren Preise teils deutlich unter 50 Euro liegen, zum Test. Doch was kann man überhaupt an Extras erwarten, wenn man zu den preiswerten Produkten greift? Wie die Sharkoon Drakonia 2, einer der beiden Preis-Leistungs-Tipps des folgenden Tests, zeigt, muss der sparsame Spieler gar nicht einmal so viele Abstriche machen. ❑

Sharkoon Drakonia 2: zweite Version mit neuer Abtastoptik und vielen Extras

Sharkoon spendiert dem Drakonia-Nachfolger nicht nur einen sehr modernen optischen Sensor. Man legt auch bei der Ausstattung noch mal kräftig nach.



Sharkoons neue Drakonia 2 macht nicht nur optisch mit ihrer glatten Oberschale mit Drachenschuppentextur auf sich aufmerksam. Sie verfügt auch über die umfangreichste Ausstattung im Testfeld (Wertung: 1,43). Dazu gehören die sechsstufige Dpi-Umschaltung, der 16 kb große Speicher sowie 11 frei, beispielsweise mit Makros oder der Profilwechselfunktion, programmierbare Tasten. Für die Tastenbelegung, das Einstellen der Dpi-Stufen (X- und Y-Achse getrennt) und der Polling-Rate, das Auswählen eines der vier Lichteffekte oder das Deaktivieren der RGB-Beleuchtung (Hecklogo und Mausrad) steht eine Software bereit. Die lässt sich einfach bedienen und auch ihr Umfang geht in Ordnung. Die Möglichkeit, das Angle-Snapping zu aktivieren, die Hubhöhe zu verändern oder die Abtastung des neuen Pixart PMW 3360 auf Untergründe zu kalibrieren, fehlt allerdings. Dafür spendiert Sharkoon auch der Drakonia 2 ein Gewichtsystem (5 × 5,6 g) und legt noch eine Transporttasche sowie einen zusätzlichen Satz Mausgleiter in die Verpackung. Die Ergonomie der Drakonia 2 ist besser als gut, aber nicht perfekt, denn Spieler bei beiden Griffstilen haben Probleme beim Erreichen einiger Seitentasten und des viel zu weit hinterm Scrollrad platzierten F-Knopfs. Dafür stimmt die Abtastung, die auch bei 15.000 Dpi präzise, verzögerungsfrei und mit einer niedrigen Hubhöhe von 1,5 mm ausgeführt wird.

Asus TUF Gaming M5: Spielermäuschen mit guter Ausstattung und fairem Preis

Laut Asus sind TUF-Gaming-Produkte sehr langlebig. Daher bestückt man die Gaming M5 auch mit Omron-Schaltern sowie einer Spezialbeschichtung.



Obwohl mit dem Dpi-Schalter der TUF Gaming M5 nur zwei Stufen (max. 6.200 Dpi) auswählbar sind, fällt die Ausstattung der für Links- und Rechtshänder geeigneten Spielermaus gut aus (Wertung: 2,18). Alle fünf Tasten sind frei programmierbar und verfügen dank der Omron-D2FC-F-7K-Schalter über einen sehr guten Druckpunkt. Eine ARM-CPU greift bei der Abtastung per IR-LED (Sensor: Pixart PAW3327) ein, sodass ihr die Pfadbegradigung in der Software an oder ausschalten können. Die Profilwahl erfolgt per Tastenkombination (Dpi-Schalter + Seitentasten oder Scrollrad-Taste) und der interne Speicher hat Platz für drei Profile inklusive der per Armoury-II-Software zugeordneten Makros. Die RGB-Beleuchtung für das Hecklogo, die auch mit Asus' Aura-Sync-Ökosystem kompatibel ist, kann ebenfalls mithilfe der leicht bedienbaren Software für jedes Profil eingestellt werden. Es stehen vier Effekte sowie Einstellungen zu Helligkeit und Sättigung bereit. Darüber hinaus findet man in Armoury II Optionen zum Festlegen der Polling-Rate und Tastenreaktionszeit. Die Ergonomie des Nagers mit hohem, fast rundem Heck und flachem Frontbereich ist primär für den Claw- und Fingertip-Griff optimiert, trotzdem verzichtet Asus auf Seitenteile mit strukturierter Gummierung. Dafür ist die Abtastleistung des Sensors perfekt, nur die Lift-off-Distanz von ca. 2,2 mm, die sich auch nicht per Software minimieren lässt, stört etwas.

Logitech G305 Lightspeed: kabelloses und stromsparendes Leichtgewicht

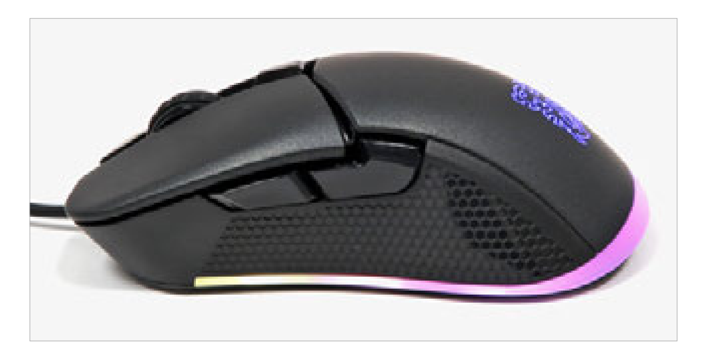
Das geringe Gewicht und die präzise Abtastung bei hoher Batterielaufzeit machen Logitechs drahtlose G305 zum guten Spielpartner.



Bei der drahtlosen, per 2,4-GHz-Nano-Empfänger inklusive Lightspeed-Technik mit dem PC Kontakt aufnehmenden G305 hat eine sehr lange Batterielaufzeit oberste Priorität. Daher verzichtet Logitech auf eine (RGB-)Beleuchtung. Lediglich eine LED hinter dem Dpi-Umschalter zeigt an, welche der fünf in der Logitech Gaming Software konfigurierbaren Stufen gewählt ist. Dazu kommt mit dem HERO Sensor eine Abtasteinheit, die für den stromsparenden Betrieb optimiert ist. So versprechen die Schweizer Peripheriespezialisten eine Laufzeit von 250 Stunden beim Einsatz einer AA-Batterie. Im Ausdauermodus, den ihr ebenfalls in der Software aufrufen könnt, sollen es sogar neun Monate sein. Eine weitere Energiesparmaßnahme ist das geringe Gewicht von 99 g inklusive eingesetzter Batterie. Das garantiert optimale Gleiteigenschaften, wird aber zusammen mit dem kompakten, kleinen Mauskorpus zum Problem für Spieler mit großen Händen und/oder langen Fingern. Die nicht perfekte Ergonomie machen die sehr direkten, leichtgängigen und knackigen Druckpunkte der beiden Haupt- und sehr gut erreichbaren Seitenasten wieder wett. Zusätzlich überzeugt der HERO Sensor mit seiner Präzision, Latenzfreiheit, einer Hubhöhe von nur 1,4 mm und der Tatsache, dass bei der optischen Abtastung des Stromsparsensors keine Glättung, Beschleunigung oder Bewegungsfilterung zum Einsatz kommt.

Tt Esports Iris RGB: effektreicher Lichtspieler mit nützlichen Extras für Gamer

Die Iris RGB ist zwar eine günstige Spielermaus im Tt Esports Peripherie-Portfolio, an der Ausstattung spart der Hersteller aber trotzdem nicht.



Die per Software ausschaltbaren RGB-Lichtspielereien für das Hecklogo und den LED-Streifen oberhalb des Mausbodens sind das visuell hervorstechende Ausstattungsmerkmal der Rechtshändermaus. Die zu Termaltakes TT RGB PLUS Eco-System kompatible Beleuchtung verfügt über neun Effekte inklusive Modifikation der Laufrichtung und Geschwindigkeit. In der umfangreichen, leicht bedienbaren Software könnt ihr für jedes der fünf speicherbaren Profile einen Lichttrick (u.a. Farbwelle, statische Beleuchtung oder Systemtemperatur) festlegen. Die Software kommt auch ins Spiel, wenn ihr die beiden sehr gut erreichbaren Seitentasten mit Sonderfunktionen, beispielsweise mit Makros, belegen wollen. Letzteres lässt sich ebenfalls einfach erledigen, Keyboard-Makros dürfen dabei 30 Zeichen lang sein. Unter dem Menüpunkt „Performance" findet ihr weitere Optionen, mit denen ihr die vier Dpi-Stufen (maximal 5.000 Dpi) individuell festlegt sowie die Polling-Rate und die Reaktionszeit der Tasten in Millisekunden einstellt. Die Ergonomie der Tt Esports Iris RGB ist gut, aber nicht optimal, denn die Wabengitterstruktur der Griffmulde/Fingerablage ist nicht so griffig wie ein strukturiertes Gummielement. Dafür sammelt die Tt Esports Spielermaus Pluspunkte mit dem Druckpunkt der Haupttasten, dem definiert einrastenden Scrollrad und der trotz fehlender Untergrundkalibrierung sehr präzisen Abtastung.

Speedlink Sicanos: sehr viele Lichttricks und modulare Seitenteile für jeden Griffstil

Um den PC-Spieler als Käufer für die Sicanos zu gewinnen, spendiert ihr Speedlink nicht nur viele bunte LEDs, sondern auch nützliche Extras.



Die LED-Leiste unterhalb der Oberschale und den Haupttasten, für deren RGB-Beleuchtung in der Software 11 Effekte inklusive Modifikationen bei der Geschwindigkeit und der Farbe bereitstehen, macht Speedlinks Sicanos zum echten Hingucker. Eine Funktion hat die optische Aufwertung aber nicht. Beim beleuchteten Scrollrad und dem Logo auf dem Heck der gummierten Mausoberseite sieht das anders aus. Hier zeigt die Farbe, welche der sechs per Software frei einstellbaren Dpi-Stufen ihr aktuell gewählt habt. Die maximale Abtastrate des Pixart PMW 3325 (IR-LED), der auch bei drei weiteren Testkandidaten zum Einsatz kommt, liegt bei nativen 5.000 Dpi. Speedlink schafft es jedoch, die Abtastleistung durch Interpolation auf 10.000 Dpi zu verdoppeln. Die Präzision bleibt dabei nahezu gleich, allerdings kommt messbar eine Pfadbegradigung zum Einsatz. Weitere, für den Spieler nützliche Extras sind der interne Speicher für drei Profile inklusive Makros (maximal 14 Zeichen) und Beleuchtungseinstellungen, die 1.000 Hz Polling-Rate sowie die vier wechselbaren Seitenteile, mit denen ihr die Breite der Maus sehr gut an die Hand anpasst, respektive beim Palm-Grip eine Ablage für den Daumen und den Ringfinger schafft. Leider sind diese magnetisch andockenden Fingerablagen und Griffmulden nicht gummiert, sodass es dem Claw-Grip-Spielern etwas an Griffigkeit fehlen wird.

Sharkoon Skiller SGM2: bunt beleuchteter Spielkamerad mit attraktivem Preis

Mit der Skiller SGM2 zeigt Sharkoon, dass man für eine voll spieletaugliche Maus weniger als 20 Euro auf die Ladentheke legen kann.



Sharkoons Skiller SGM2 ist eine von vier Mäusen im Test, deren Preis unter 20 Euro angesetzt ist. Wie für die Trust GTX 101, die Cherry MC 3000 oder die LC Power m713B wird auch für Sharkoons Rechtshändermaus keine Software benötigt. Mit sechs per Knopf auf der Unterseite wechselbaren RGB-Effekten sowie einem Modus ohne RGB-Licht bietet die Sechs-Tasten-Maus die umfangreichste Beleuchtung in der Preisgruppe unter 20 Euro. Die Lichttricks (unter anderem Farbwechsel, Regenbogenwelle) stehen jedoch nur für den LED-Streifen unterhalb der leicht aufgerauten Oberschale zu Verfügung. Das Logo auf dem Mausrücken leuchtet dauerhaft in der Farbe, die eine der vier nicht änderbaren Dpi-Stufen signalisiert (rot: 600 Dpi; grün: 1.200 Dpi; blau: 3.200 Dpi; gelb: 6.400 Dpi). Auf einen Profilspeicher, eine Makrofunktion oder die Möglichkeit, die Funktion der Tasten, deren Druckpunkte gut bis sehr gut ausfallen, zu ändern, muss der Käufer aber verzichten. Dafür stimmt bei der Skiller SGM2 die Ergonomie, denn entweder ruht die Handinnenfläche bequem auf der passend konvex geformten Oberschale (Palm-Grip) oder der Daumen und der Ring- sowie kleine Finger profitieren vom sehr guten Grip der gummierten Seitenteile (Claw-Grip). Dazu kommt eine Abtastleistung, die dank 1.000 Hz Polling-Rate sehr präzise und verzögerungsfrei ist und bei der die Lift-off-Distanz mit 1 mm sehr niedrig ausfällt.

LC Power m810RGB: ordentlich ausgestattete Spielermaus für einen Zwanni

Mit der Airazor-Gaming-Peripherie spricht LC Power direkt den PC-Spieler an und macht ihm mit der m810RGB eine gute und günstige Offerte.

Das auffälligste Ausstattungsmerkmal der m810RGB sind die beiden Schiebeschalter auf der Unterseite (siehe Bild). Während ihr mit dem linken die Polling-Rate individuell einstellen können – wir empfehlen 1.000 Hz –, wählt ihr mit dem rechten Schalter die Abtastrate. Die hier aufgeführten drei Stufen sind jedoch nur Voreinstellungen, denn mit der wenig umfangreichen Software (Optionen zur Hubhöhe, Pfadbegradigung und Oberflächenkalibrierung fehlen) könnt ihr sie mit bis zu 5.000 Dpi nach ihrem Gusto festlegen. Optimal ist die Art der Dpi-Umschaltung nicht, da die Maus für den Wechsel der Abtastrate umgedreht werden und damit das Spiel oft unterbrochen werden muss. Dafür fällt die weitere Ausstattung ordentlich aus, obwohl LC Power für die nur auf der Oberschale mit einer Soft-Touch-Oberfläche versehene m810RGB gerade mal 20 Euro ausruft. Für die RGB-Beleuchtung des gummierten und spürbar rastenden Mausrads sowie des Hecklogos lassen sich fünf Effekte inklusive Ausschaltfunktion per Software anwählen und eine Profilverwaltung sowie eine Makrofunktion nebst



Speicher sind auch vorhanden. Da LC Power bei den beiden Haupt- und Seitentasten auf Omron-Schalter setzt, fallen die Druckpunkte angenehm direkt und leichtgängig aus. Dazu kommt eine sehr präzise und verzögerungsfreie Abtastleistung bei maximaler Dpi-Rate und mittlerer Hubhöhe von 2 mm.

Razer Abyssus Essential: Leichtgewicht mit vielen Features, aber Tastenmangel

Obwohl der Eindruck entsteht, ist Razers Abyssus Essential kein Ausstattungspurist. Es fehlt ihr nur an Tasten, um die Extras zu nutzen.

Wie der Name schon andeutet, will Razer mit dem Essential-Modell der Abyssus eine für das Spielen geeignete Grundausstattung zum fairen Preis von 40 Euro liefern. Dazu gehören die fünf per Software wählbaren Dpi-Stufen (100 Dpi-Schritte, maximal 7.200 Dpi), der interne Speicher für Makros und Profile, die Hypershift-Tastenverdoppelung, die ARM-CPU, die bei der Abtastung des optischen Sensors (IR-LED, modifizierter Pixart PMW 3330) eingreift, sowie die RGB-Beleuchtung für das Hecklogo und den Unterboden. Für das letztgenannte Extra stehen mit dem Chroma-Part der Razer Synapse-3-Software acht Effekte sowie ein weiterer individueller Beleuchtungsmodus parat. Die Verwaltung der speicherbaren Profile, das Aufzeichnen von Makros, das Festlegen der Dpi-Stufen und das Belegen der Tasten mit Makro oder Hypershift-Doppelfunktion erfolgt ebenfalls mithilfe der gewohnt umfangreichen und anwenderfreundlichen Software. Das große Problem der Abyssus Essential ist allerdings, dass Razer ihr weder Zusatztasten noch einen Dpi-Umschalter spendiert, sodass ihr für



diese Extras nur den Mausradknopf nutzen könnt – wenn der nicht schon mit der Aktivierung der Hypershift-Funktion belegt ist. So steht sich die Maus, deren Sensor absolut präzise, latenzfrei und mit einer per Software minimierten Hubhöhe von 0,8 mm abtastet, mit ihrer Tastennotbestückung selbst im Weg.

Microsoft Classic Intellimouse: Neuauflage des Mausklassikers Explorer 3.0

Mit neuem Bluetrack-Sensor und der handschmeichelnden Form der Explorer 3.0 feiert die Intellimouse ein gelungenes Comeback.

Die Ausstattung der neu aufgelegten Intellimouse Explorer 3.0 ist kaum umfangreicher als bei dem im Jahr 2003 erschienenen Original, das besonders bei PC-Spielern sehr populär war. So verfügt die für aktuell ca. 30 Euro erhältliche Classic Intellimouse über zwei Seitentasten, eine weiße LED-Beleuchtung am Unterboden des Hecks, die gleichzeitig das Tracking signalisiert, sowie eine Dpi-Stufenwahl und Makrofunktion. Letztgenannte Features lassen sich nur dann nutzen, wenn ihr die als „Microsoft-Maus- und Tastatur-Center" bezeichnete und in Windows 10 bereits enthaltene Software installiert. Im Gegenzug sind Änderungen bei der Tastenbelegung oder Abtastrate (maximal 3.200 Dpi) sowie gespeicherten Makros nur an einem Rechner mit Windows-Installation abrufbar. Mac IOS- und Linux-Nutzer können die Classic Intellimouse nur bedingt einsetzen. Schon beim ersten Handkontakt mit dem Nager merkt man, warum Microsoft die Form der Explorer 3.0 übernimmt. Die Maus ist gerade bei der Palm-Grip-Haltung ein Handschmeichler, der optimal in der Hand liegt und dank der Seitenteile



mit Gummierung sehr griffig ist. Dazu kommen knackige, direkte Druckpunkte für die Haupt- und gummierten Seitentasten sowie eine anstandslose Abtastung mit einer Hubhöhe von ca. 1,5 mm. Das macht die Neuauflage für Office-Nutzer und Low-Sense-Gamer (spielt mit geringer Abtastrate) gleichermaßen interessant.

Corsair Harpoon RGB: für den Claw-Grip-Spieler optimiertes Leichtgewicht

Corsairs Einsteigermaus für Spieler kostet gerade einmal 26 Euro. Trotzdem ist die Harpoon mehr als nur ein RGB-beleuchteter Billigheimer.



Bei den bunten Lichttricks des Logos auf dem Heck profitiert die Harpoon klar von Corsairs ICUE-Beleuchtungskosmos, der auch u. a. für Tastaturen, Headsets und Gehäuse zur Verfügung steht. Mithilfe der dazu gehörigen ICUE-Software (aktuell Version 3.12.118) könnt ihr für das Corsair-Zeichen 11 Lichteffekte anwählen und sogar mit etwas Übung individuelle Lichtspielerein erstellen. Abseits der Beleuchtungsoptionen findet ihr in der Software die Möglichkeit, die Polling-Rate zu verändern, die fünf Dpi-Stufen in 250 Dpi-Schritten festzulegen, ihren Stufen Farben für das Hecklogo zuzuordnen und sogar den Dpi-Knopf als Profilwahlschalter umzufunktionieren. Dazu kommt die einfach bedienbare Makrofunktion inklusive interner Speicherung, die es erlaubt, Tasten- mit Mausmakros zu kombinieren. Da Corsair sowohl bei den beiden Haupttasten als auch bei den sehr gut erreichbaren Seitentasten auf Omron-Taster (2 Millionen Betätigungen garantiert) setzt, fallen alle Tastendruckpunkte sehr direkt, leichtgängig und trotzdem knackig aus. Während die Ergonomie nicht zuletzt dank der gummierten und somit sehr griffigen Fingermulden für Claw-Grip-Spieler optimal ausfällt, fehlt es dem Palm-Grip-Spieler leider an Ablagefläche für den Ring- und kleinen Finger. Dafür fällt die Abtastung sehr präzise und latzentfrei aus und die Hubhöhe liegt bei hohen, nicht minimierbaren 3 mm.

Coolermaster CM 310: softwarefrei mit Beleuchtungseffekten per Knopfdruck

26 Euro ruft Coolermaster für die CM 310, das Einstiegsmodell bei den RGB-Mäusen, aus und macht Spielern ein attraktives Angebot.



Wie Sharkoon bei der Skiller SGM2, einer unserer Empfehlungen für besonders sparsame Spieler, verzichtet auch Coolermaster bei der CM 310 auf Features, für die eine Software installiert werden muss. Für den Wechsel der sechs Dpi-Stufen (500, 1.000, 2.000, 3.000, 4.000, 5.000, 10.000) stehen zwei Tasten auf der gummierten Oberschale bereit (Dpi-Stufe vor/zurück). In deren Mitte findet ihr einen runden Knopf, mit dem ihr einen der fünf Effekte (Farbwelle, Blau statisch, Blau atmend, Farbwechsel und Visier) auswählt oder die Lichtspielereien beim LED-Streifen unterhalb der Oberschale und der Haupttasten ausschaltet. Die Beleuchtung des Mausrads und des Coolermaster-Logos auf dem Mausrücken könnt ihr nicht deaktivieren, da deren Farbe Auskunft über die gewählte Dpi-Stufe gibt. Nachteil der softwarefreien Bedienung: Die Tastenbelegung sowie die Dpi-Stufen können nicht geändert werden und eine Makrofunktion und Profilverwaltung ist ohne Software auch nicht möglich. Die Option, Angle-Snapping zu aktivieren, die Abtastung für spezielle Untergründe zu kalibrieren oder die Hubhöhe zu minimieren, entfällt ebenfalls, zumal bei der auch mit 10.000 Dpi noch sehr präzisen und verzögerungsfreien Abtastung der Links- und Rechtshändermaus keine ARM-Prozessor eingreift. Das ist im Gegenzug dann auch der Grund für die mit 3,2 mm hohe Lift-off-Distanz.

Cherry MW 8 Advanced: drahtloser Spielpartner mit zwei Verbindungsmodi

Cherrys schnurlose MW 8 Advanced ist primär für den Betrieb am Office-PC oder Notebook konzipiert. Doch sie offenbart auch Gamer-Gene.



Das erste Indiz, dass Cherrys dank ihrer Oberschale aus Metall optisch auffällige MW 8 Advanced auch zum Spielen am PC genutzt werden kann, ist der Dpi-Umschaltknopf. Da es für die Rechtshändermaus keine Software gibt, muss der Gamer jedoch mit den vier eingestellten Dpi-Stufen (600/1.000/1.600/3.200 Dpi) vorlieb nehmen. Dafür bekommt er die gewählte Abtastrate visuell durch das ein- bis vierfache Blinken einer LED hinter dem gummierten Metall-Mausrad angezeigt. Die einzige Beleuchtung der Funkmaus wird darüber hinaus sichtbar, wenn der Schiebeschalter auf der Unterseite auf „BT" für die Signalübertragung via Bluetooth 4.0 (LED: blau) respektive auf „RF" für die Funkübertragung per 2,4-GHz-Nano-Receiver mit AES-128 Verschlüsselung (LED: rot) gestellt wird. Zusätzlich zeigt die Diode den Ladezustand des Lithium-Akkus (500 mAh) im Inneren der Maus an. Der Ladevorgang erfolgt per Micro-USB-Kabel, Cherry garantiert eine Akkulaufleistung von 70 Stunden bei regulärer Nutzung. Mit seiner Abtastrate von 3.200 Dpi eignet sich der Lasersensor (Pixart PAW3805EK-CJMU) gerade noch für den Mid-Sense Spielertyp, dafür arbeitet er sogar auf Glas präzise und verzögerungsfrei. Obwohl die mit zwei Haupt- und Seitentasten (Browser vor/zurück) bestückte Maus kompakt ausfällt, bietet sie bei jedem Griffstil, egal ob Claw-, Palm- oder Fingertip-Grip eine gute bis sehr gute Ergonomie.

Cherry MC 3000: griffig, kompakt und präzise, aber mit geringer Abtastrate

Mit ihrem Preis von 14 Euro ist die Cherry MC 3000 eine preiswerte Büromaus. Ist der kompakte Nager auch für PC-Spieler interessant?

Der Haupteinsatzort der Cherry MC 3000 ist klar das Büro, trotzdem spendiert ihr der Peripheriehersteller aus Auerbach mit der Dpi-Umschalttaste ein Feature, welches man sonst nur von Gamer-Mäusen kennt. Die maximale Abtastrate des optischen Sensors (IR-LED) liegt allerdings nur bei 1.000 Dpi, das könnte selbst dem Low-Sense-Spielertyp zu niedrig sein. Im Gegenzug ließe sich die per Knopfdruck auf 500 Dpi reduzierte Abtastrate in Ego-Shootern beispielsweise für die Sniper-Funktion nutzen. Wer also mit einer Dpi-Rate von 1.000 Dpi klarkommt, kann mit Cherrys MC 3000 durchaus auch ein Spielchen wagen, denn der Sensor arbeitet präzise und latenzfrei. Wer die mit zwei Haupt- sowie zwei Seitentasten (Belegung: Browser vor/zurück) bestückte Rechtshändermaus für Office-Arbeiten einsetzt, wird, eine normale Handgröße vorausgesetzt, Gefallen an der kompakten Form mit der ausgeprägten Wölbung in der Mitte der Oberschale finden. Bei der Palm-Grifftechnik ruht die Handinnenfläche ergonomisch auf dem hinteren Teil der konvexen Oberseite. Wer die Maus dagegen mit dem Claw-Grip über das Pad manövriert, lernt die durch die beiden gummierten und mit einer Riffelung versehenen Seitenteile garantierte Griffigkeit zu schätzen. Darüber hinaus überzeugt die MC 3000 mit einer präzisen Scrollrad-Rasterung und knackigen Tastendruckpunkten.



Spielermäuse

Auszug aus Testtabelle mit 24 Wertungskriterien

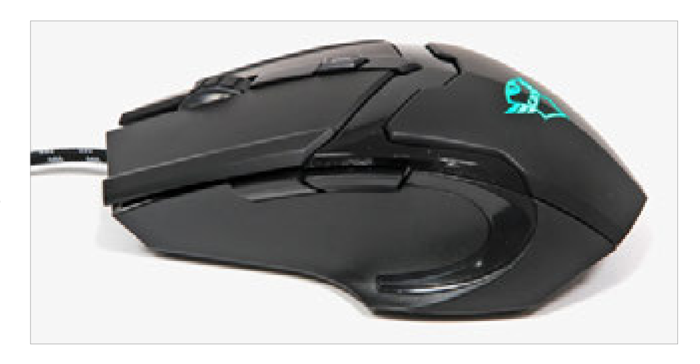
PC Games TOPPRODUKT Ausgabe 04/2019 1.55 (Drakonia 2); PC Games TOPPRODUKT Ausgabe 04/2019 1.64 (TUF Gaming Mouse M5)

Produkt	Drakonia 2	TUF Gaming Mouse M5	G305 Ligfhtspeed
Hersteller/Vertrieb (Webseite)	Sharkoon (https://de.sharkoon.com)	Asus (www.asus.com/de)	Logitech (www.logitech.de)
Preis/Preis-Leistung	Ca. 40,- Euro/gut	Ca. 40,- Euro/gut	Ca. 43,- Euro/befriedigend plus
PCGH-Preisvergleich	www.pcgh.de/preis/1946626	www.pcgh.de/preis/1897231	www.pcgh.de/preis/1826984
Bauart/Anschluss/Verarbeitung	Kabel-Maus/USB/sehr gut	Kabel-Maus/USB/sehr gut	Drahtlos/2,4 GHz Nano Empfänger/sehr gut
Empfohlener Spielstil/geeignet für	Low-, Mid- und High-Sense/Rechtshänder	Low-, Mid- u. High-Sense/Rechts- u. Linkshänder	Low-, Mid- und High-Sense/Rechtshänder
Ausstattung	**1,43**	**2,18**	**2,23**
Abtastung/Lasertyp	Optisch (IR-LED)/Pixart PMW 3360	Optisch (IR-LED)/Pixart PAW 3327	Optisch (IR-LED)/HERO Sensor
Anzahl Tasten	11 + Scrollrad	5 + Scrollrad	5 + Scrollrad
Maximale Auflösung	15.000 Dpi	6.200 Dpi	12.000 Dpi (ohne Abtasthilfen durch ARM CPU)
Kabellänge	Ca. 180 cm	Ca. 180 cm	Ca. 180 cm (Verlängerung Empfänger)
Sonderausstattung	Dpi-Umschaltung (sechs Stufen, 100 Dpi-Schritte) mit LED-Anzeige, 11 frei programmierbare Tasten, ARM-CPU, Speicher (16 kb) für Makros/fünf Profile, Gewichtssytem, Schnellfeuertaste (drei schnelle Linksklicks), RGB-Beleuchtung (Mausrad, Hecklogo) mit vier Effekten und einer Ausschaltfunktion, 1.000 Hz Polling-Rate, Transporttasche, ein Satz Mausfüße	Dpi-Umschaltung (zwei Stufen, 100 Dpi-Schritte), alle Tasten frei programmierbar, ARM-CPU, Tastenkombi für die Profilwahl, Onboard-Speicher für Makros/drei Profile, AURA Sync kompatible RGB-Beleuchtung (Hecklogo, mit vier Effekten inklusive Helligkeits- und Sättigungseinstellungen), 1.000 Hz Polling-Rate, Tastenreaktionszeit regelbar	Dpi-Umschaltung (fünf Stufen, 50-Dpi-Schritte), alle Tasten frei programmierbar, Makrofunktion, 32 Bit ARM-CPU, Onboard-Speicher für Makros und ein Profil, 1.000 MHz Polling-Rate, G-Tastenverdopplungsfunktion
Eigenschaften	**1,81**	**1,36**	**1,73**
Größe (H × B × T)/Gewicht/Volumen*	42 × 83 × 127 mm/106 g + 28 g)/116 cm³	42 × 61 × 111 mm/85 g/74 cm³	38 × 62 × 116 mm/99 g/72 cm³
Druckpunkte Haupt-/Sondertasten	Sehr gut/gut	Sehr gut/gut bis sehr gut	Sehr gut/sehr gut
Druckpunkt/Rasterung Scrollrad	Gut bis sehr gut/gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut/gut bis sehr gut	Gut/gut bis sehr gut
Funktionsumfang und Features Software	Befriedigend/keine Untergrundkalibrierung, kein Angle-Snapping einstellbar, keine Option für die Lift-off-Distanz	Noch gut/keine Untergrundkalibrierung, keine Option für die Lift-off-Distanz, Angle-Snapping einstellbar und Tastenreaktionszeit modifizerbar	Befriedigend/keine Untergrundkalibrierung, kein Angle-Snapping einstellbar, keine Option für die Lift-off-Distanz
Leistung	**1,51**	**1,46**	**1,46**
Ergonomie	Gut bis sehr gut (alle Griffstile)	Gut bis sehr gut (Claw- und Fingertipp-Griff)	Gut bis sehr gut (alle Griffstile)
Präzision/1.000 Hz Polling Rate	Sehr gut/ja, per Software	Sehr gut/ja, per Software	Sehr gut/ja, per Software
Gleiteigenschaften	Gut bis sehr gut	Sehr gut	Sehr gut
Abtastverhalten/Lift-off-Distanz	Sehr gut/niedrig: ca. 1,5 mm	Sehr gut/mittel: ca. 2,2 mm	Sehr gut/niedrig: ca. 1,4 mm
FAZIT	+ Ausstattung (Tasten, Speicher, Gewichte) + Geringe Hubhöhe, Druckpunkt Tasten	+ Ausstattung/Druckpunkt Hauptasten − Nur zwei Dpi-Stufen/Lift-off-Distanz	+ Leistung HERO-Sensor/Tastendruckpunkt − Sehr leicht und zu klein für große Hände
	Wertung: **1,55**	Wertung: **1,64**	Wertung: **1,68**

*angenähertes Volumen

Trust GXT 101 Gaming Mouse: günstig und mit Gamer-Grundausstattung

Mit dem schwarzen Modell der GXT 101 Gaming Mouse hat Trust den sparsamen Spieler im Visier. Was kann der für einen Sparpreis von 14 Euro erwarten?



Mit einem Dpi-Umschalter zwei Seitentasten und einem RGB-beleuchteten Hecklogo hält die GTX 101 Gaming Mouse von Trust zumindest die Grundausstattung für Spieler parat. Da für die Rechtshändermaus jedoch keine Software zur Verfügung steht, kann man weder den Farbwechseleffekt der Heckbeleuchtung noch die Belegung der Tasten ändern. Da die GTX 101 über keinen internen Speicher verfügt, fehlt auch eine Profilverwaltung und Makrofunktion. Dazu kommt, dass sich auch die vier wählbaren Dpi-Stufen (600/1.200/2.400/4.800 Dpi) des per Infrarot-LED abtastenden Sensors nicht individuell festgelegen lassen. Mit knackigen, direkten Druckpunkten für die beiden Haupttasten und ihrer, vor allem für den Palm-Grip-Spieler ergonomischen Form, hat die im Dessert- und Jungle-Camouflage-Design erhältliche Trust GTX 101 positive Eigenschaften zu bieten. Leider liegt die Polling-Rate bei lediglich 125 Hz, das spürt man besonders bei sehr schnellen Mausbewegungen. Der unbekannte optische Sensor zeigt hier zwar keine hohe Latenz, die das Spielen erschweren würden, trotzdem merkt man, dass die Mäuse im Test, die mit 1.000 Hz Polling-Rate abtasten, noch einen Tick direkter und ohne jegliche Verzögerung auf Mausbewegungen reagieren. Obwohl eine hohe Lift-off-Distanz zeigt, dass kein ARM-Prozessor bei der Abtastung involviert ist, sind 3 mm Hubhöhe zu viel.

Spielermäuse

Auszug aus Testtabelle mit 24 Wertungskriterien

PC Games SPARTIPP Ausgabe 04/2019 1.79 (Skiller SGM2)

PC Games SPARTIPP Ausgabe 04/2019 1.80 (m810RGB)

Produkt	Iris Optical RGB	Sicanos	Skiller SGM2	m810RGB
Hersteller/Vertrieb (Webseite)	Tt Esports (de.thermaltake.com)	Speedlink (www.speedlink.com)	Sharkoon (de.sharkoon.com)	LC-Power (www.lc-power.com)
Preis/Preis-Leistung	Ca. 30,- Euro/gut	Ca. 50,- Euro/befriedigend	Ca. 17,- Euro/sehr gut	Ca. 20,- Euro/gut plus
PCGH-Preisvergleich	www.pcgh.de/preis/1758678	www.pcgh.de/preis/1925129	www.pcgh.de/preis/1916901	www.pcgh.de/preis/1779406
Bauart/Anschluss/Verarbeitung	Kabel-Maus/USB/sehr gut	Kabel-Maus/USB/sehr gut	Kabel-Maus/USB/sehr gut	Kabel-Maus/USB/gut
Empfohlener Spielstil/geeignet für	Low-, und Mid-Sense/Rechtshänder	Low-, und Mid-Sense/Rechtshänder	Low-/Mid-/High-Sense/Rechtshänder	Low- und Mid-Sense/Rechtshänder
Ausstattung	**2,53**	**2,00**	**2,87**	**2,73**
Abtastung/Lasertyp	Optisch (IR-LED)/Pixart PMW 3325	Optisch (IR-LED)/Pixart PMW 3325	Optisch (IR-LED)/SPCP6651	Optisch (IR-LED)/Pixart PMW 3325
Anzahl Tasten	5 + Scrollrad	6 + Vier-Wege-Scrollrad	5 + Scrollrad	4 + Scrollrad
Maximale Auflösung	5.000 Dpi	5.000 Dpi (bis 10.000 Dpi interp.)	6.400 Dpi	5.000 Dpi (per Software)
Kabellänge	Ca. 180 cm	Ca. 180 cm	Ca. 180 cm	Ca. 180 cm
Sonderausstattung	Dpi-Umschaltung (vier Stufen) mit Anzeige (Hecklogo), vier programmierbare Tasten, 32 Bit ARM-CPU, Onboard-Speicher (fünf Profile und Makros), RGB-Beleuchtung (Logo/LED-Streifen am Boden) mit neun Effekten inklusive Deaktivierung, 2.000 Hz Polling-Rate (Software)	Dpi-Umschaltung (sechs Stufen) mit farbiger LED (Mausrad/Hecklogo), zwei wechselbare Seitenteile mit Fingerablagen, Speicher für drei Profile und Makros, RGB-Beleuchtung (LEDs unter der Oberschale) mit 11 Effekten inkl. Modifikationen, 1.000 Hz Polling-Rate	Vierstufige Dpi-Umschaltung mit farbiger Anzeige (Hecklogo), abschaltbare RGB-Beleuchtung mit sechs per Knopfdruck wählbaren Effekten für das Hecklogo und den LED-Streifen unterhalb der Oberschale), 1.000 MHz Polling-Rate, zusätzlicher Satz Mausgleiter	Dpi-Umschaltung (drei Stufen bis 5.000 Dpi [Software]), Speicher für Makros und fünf Profile, alle Tasten frei programmierbar, RGB-Beleuchtung (drei Effekte und Vollbeleuchtung mit individueller Farbwahl für Scrollrad und Hecklogo), Polling-Rate per Schieberegler
Eigenschaften	**1,40**	**1,93**	**1,73**	**1,75**
Größe (H × B × T)/Gewicht/Volumen*	41,1 × 68,7 × 123 mm/123 g/91 cm³	39 × 69 × 123 mm/100 g/100 cm³	42 × 69 × 132 mm/106 g/100 cm³	42,0 × 67,0 × 117 mm/134 g/86 cm³
Druckpunkte Haupt-/Sondertasten	Sehr gut/gut	Gut bis sehr gut/gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut/gut bis sehr gut	Sehr gut/gut bis sehr gut
Druckpunkt/Rasterung Scrollrad	Gut/sehr gut	Gut/gut	Gut bis sehr gut/gut	Gut/gut bis sehr gut
Funktionsumfang und Features Software	Noch gut/Untergrundkalibrierung (-), Lift-off-Distanz (-), Angle-Snapping (+), Tastenreaktionszeit (+)	Befriedigend/Untergrundkalibrierung (-), Angle-Snapping (-), Lift-off-Distanz (-)	Keine Software vorhanden	Befriedigend/Untergrundkalibrierung (-), Angle-Snapping (-), Lift-off-Distanz (-)
Leistung	**1,53**	**1,61**	**1,46**	**1,51**
Ergonomie	Gut bis sehr gut (alle Griffstile)	Gut bis sehr gut (alle Griffstile)	Gut bis sehr gut (alle Griffstile)	Gut bis sehr gut (alle Griffstile)
Präzision/1.000 Hz Polling Rate	Sehr gut/ja, 2.000 Hz per Software	Sehr gut/ja, per Software	Sehr gut/ja	Sehr gut/ja, per Schiebeschalter
Gleiteigenschaften	Sehr gut	Gut bis sehr gut	Sehr gut	Gut bis sehr gut
Abtastverhalten/Lift-off-Distanz	Sehr gut/mittel: ca. 2,2 m	Sehr gut/mittel: ca. 2,5 mm	Sehr gut/niedrig: ca. 1,0 mm	Sehr gut/mittel: ca. 2,0 mm
FAZIT	+ Beleuchtung, Ausstattung + Druckpunkt Haupttasten	+ Viele Beleuchtungseffekte − Keine Optionen zur Hubhöhe	+ Beleuchtung per Knopfdruck − Keine individuellen Dpi-Stufen	+ Viele Beleuchtungseffekte − Keine Optionen zur Hubhöhe
	Wertung: **1,70**	Wertung: **1,75**	Wertung: **1,79**	Wertung: **1,80**

*angenähertes Volumen

LC POWER m713B: Preiswerte Maus für das Büro, aber nicht für den Spielspaß am PC

Die sehr günstige LC Power m713B kostet weniger als einen Zehner. Eine optimale Spielermaus kann man für den Preis natürlich nicht erwarten.



Viel Ausstattung hat LC Powers, die mit einem per Infrarot-LED abtastenden Sensor (maximal: 2.400 Dpi) bestückte Neun-Euro-Maus nicht auf Lager. Sie benötigt zwar keine Software, im Gegenzug entfällt die Möglichkeit, Makros zu erstellen, die vier Zusatztasten mit alternativen Funktionen zu belegen sowie die vier Stufen für den Dpi-Umschaltknopf (Voreinstellung: 800/1.200/1.600/2.400 Dpi) individuell festzulegen. Zusätzlich zur roten Beleuchtung unter dem transparenten, mit einem Wabengittermuster verzierten Heckbereich wird auch die gewählte Dpi-Stufe mit zwei LEDs farbig signalisiert. Darüber hinaus ist die LC Power m713B mit einer Ablage für Daumen und Ringfinger bestückt. Die beiden Griffmulden oberhalb der Fingerablage sind jedoch nicht vollständig gummiert, da sie mit Aussparungen versehen sind. Dazu kommt, dass sich die beiden Seitentasten zu weit unten in der Daumenablage befinden, sodass man sie beim Umsetzen der Maus des Öfteren ungewollt auslöst. Die Position der anderen Fingerablage ist ebenfalls problematisch, denn dank der schmalen Oberschale kommt man mit dem Ringfinger ab und zu an die rechte Haupttaste. Generell ist die Ergonomie nicht perfekt und auch bei der Abtastung patzt der Sensor. Bei sehr schnellen Bewegungen und Richtungsänderungen nimmt man eine Latenz wahr, das disqualifiziert die m713B als Spielkamerad.

Spielermäuse

Auszug aus Testtabelle mit 24 Wertungskriterien

Produkt	Abyssus Essential	Classic Intellimouse	Harpoon RGB	CM 310 RGB Mouse
Hersteller/Vertrieb (Webseite)	Razer (www.razer.com/de-de)	Microsoft (www.microsoft.com)	Corsair (www.corsair.com)	Cooler Master (coolermaster.com)
Preis/Preis-Leistung	Ca. 40,- Euro/befriedigend	Ca. 28,- Euro/befriedigend	Ca. 27,- Euro/befriedigend	Ca. 26,- Euro/gut
PCGH-Preisvergleich	www.pcgh.de/preis/1812921	www.pcgh.de/preis/1713077	www.pcgh.de/preis/1536131	www.pcgh.de/preis/1884270
Bauart/Anschluss/Verarbeitung	Kabel-Maus/USB/sehr gut	Kabel-Maus/USB/sehr gut	Kabel-Maus/USB/sehr gut	Kabel-Maus/USB/sehr gut
Empfohlener Spielstil/geeignet für	Low-/Mid-/High-Sense/Rechts-/Linksh.	Low- und Mid-Sense/Rechtshänder	Low-/Mid-/High-Sense/Rechtshänder	Low-/Mid-/High-Sense/Rechtshänder
Ausstattung	**2,58**	**3,53**	**2,68**	**2,70**
Abtastung/Lasertyp	Optisch (IR-LED)/Pixart PMW 3330	Optisch (IR-LED)/HDQ-00002	Optisch (IR-LED)/Pixart PMW 3320	Optisch (IR-LED)/Pixart A 3325
Anzahl Tasten	2 + Scrollrad	4 + Scrollrad	5 + Scrollrad	7 + Scrollrad
Maximale Auflösung	7.200 Dpi	3.200 Dpi	6.000 Dpi	10.000 Dpi
Kabellänge	Ca. 210 cm	Ca. 180 cm	Ca. 180 cm	Ca. 180 cm
Sonderausstattung	Fünf Dpi-Stufen (100 Dpi-Schritte), alle Tasten frei programmierbar, ARM-CPU, Onboard-Speicher für Makros/Profile, RGB-Beleuchtung (Hecklogo und Unterboden, mit 8 Effekten sowie individuellem Modus), Hypershift-Tastenverdopplung, 1.000 Hz Polling-Rate	Fünf Dpi-Stufen per Software wählbar, vier frei programmierbare Tasten, weiße Beleuchtung auf der Unterseite des Hecks, die das Tracking signalisiert, Makrofunktion (nur mit Software oder Windows 10), 1.000 Hz Polling-Rate	Dpi-Umschaltung (fünf Stufen, 250-Dpi-Schritte) mit Anzeige (Hecklogo), fünf programmierbare Tasten, Dpi-Schalter für Profilwechsel, Speicher (Makros und Profile), RGB-Beleuchtung mit 11 Effekten (Hecklogo, Synchronisation mit Corsair-ICUE), 1.000 Hz Polling-Rate	Sieben feste Dpi-Stufen mit farbiger LED-Anzeige (Mausrad/Hecklogo), Speicher für ein Profil, RGB-Beleuchtung mit fünf Effekten und einem Aus-Modus (per Knopf wechselbar) für den LED-Streifen unterhalb der Oberschale und den Haupttasten, 1.000 Hz Polling-Rate
Eigenschaften	**1,48**	**1,58**	**1,53**	**1,50**
Größe (H × B × T)/Gewicht/Volumen*	37 × 63 × 115 mm/78 g/70 cm³	45 × 69 × 132 mm/103 g/103 cm³	40,4 × 68,3 × 111,5 mm/85 g/80 cm³	39,5 × 71,5 × 127 mm/135 g/96 cm³
Druckpunkte Haupt-/Sondertasten	Sehr gut/keine Sondertasten	Sehr gut/sehr gut	Sehr gut/sehr gut	Sehr gut/gut bis sehr gut
Druckpunkt/Rasterung Scrollrad	Gut/sehr gut	Sehr gut/gut bis sehr gut	Sehr gut/gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut/gut bis sehr gut
Funktionsumfang und Features Software	Gut/Untergrundkalibrierung (+), Lift-Off-Distanz (+), Angle-Snapping (-)	Befriedigend minus/Untergrundkalibrierung (-), Angle-Snapping (-), Lift-off-Distanz (-), Dpi-Stufen (+)	Befriedigend/Untergrundkalibrierung (-), Angle-Snapping (-), Lift-off-Distanz (-)	Keine Software vorhanden
Leistung	**1,66**	**1,38**	**1,76**	**1,76**
Ergonomie	Gut (alle Griffstile)	Gut bis sehr gut (Palm Grip opt.)	Sehr gut/gut (Claw-Grip/Palm-Grip)	Gut bis sehr gut (alle Griffstile)
Präzision/1.000 Hz Polling Rate	Sehr gut/ja, per Software	Sehr gut/ja	Sehr gut/ja, per Software	Sehr gut/ja, per Software
Gleiteigenschaften	Sehr gut	Gut	Sehr gut	Sehr gut
Abtastverhalten/Lift-off-Distanz	Sehr gut/sehr niedrig: ca. 0,8 mm	Sehr gut/niedrig: ca. 1,5 mm	Sehr gut/hoch: ca. 3,0 mm	Sehr gut/hoch: ca. 3,5 mm
FAZIT	⊕ Makrofunktion, Druckpunkte ⊖ Gewicht, zu wenig Tasten	⊕ Form der Intellimouse 3.0 ⊕ Druckpunkt Omron-Schalter	⊕ RGB-Effekte/Druckpunkte ⊖ Lift-off-Distanz zu hoch	⊕ Dpi/Beleuchtung softwarefrei ⊖ Keine Tastenbelegung/Makros
	Wertung: **1,80**	Wertung: **1,85**	Wertung: **1,89**	Wertung: **1,89**

*angenähertes Volumen

Ich spare etwas länger und greife zum Hochpreismodell


Frank Stöwer

Es ist ja nicht so, dass mich nicht das eine oder andere Modell unseres Vergleichstest auch überzeugt hätte. Sharkoons Drakonia 2 sowie auch die Asus TUF Gaming Mouse M5 beispielsweise zeigen, dass man für 40 Euro bereits ein Spielermäuschen bekommt, das sehr gut in der Hand liegt, über eine Profilverwaltung und Makrofunktion verfügt und auch noch bunt beleuchtet ist. Im Fall der Drakonia 2 gehören sogar noch neun Zusatztasten und mit den Pixart PMW 3360 eine moderner optischer Sensor (IR-LED) zur Ausstattung. Was ich jedoch auch bei den beiden Preis-Leistungs-Tipps vermisse und was beispielsweise bei meiner Roccat Leadr (Arbeits-PC) oder Razer Mamba Hyperflux (Privat PC) vorhanden ist, sind Optionen in der Software zur Untergrundkalibierung und Minimierung der Hubhöhe. Für diese Extras zahle ich auch gern 20 bis 30 Euro mehr.

Eine gute Gaming-Maus muss nicht teuer sein


Manuel Christa

Es gibt sündhaft teure Mäuse, die mit zahlreichen Features vollgepackt sind, die kaum ein Gamer braucht. Fünfstellige DPI-Werte, zahlreiche Sondertasten, Lift-off-Distanz, Oberflächenkalibrierung usw. usf. Man verstehe mich nicht falsch: Das ist nicht alles sinnlos. Auch ich weiß etwa die Tastenvielfalt meiner Roccat Tyon zu schätzen und könnte nicht mehr ohne. Aber nicht jeder kann oder will fast 100 Euro für eine Maus ausgeben. Selbst für Shooter wird selten kaum mehr als DPI-Switch, 1.000er Polling-Rate und eine bis zwei Sondertasten benötigt. Das ist schon eine solide Basis für nur 20 bis 30 Euro! Klar, wer Sonderwünsche und höhere Ansprüche (wie Onkel Stöwer und ich) hat, zahlt gleich ein Vielfaches davon. Das Preis-Leistungs-Verhältnis ist in der Billig-Region also ziemlich gut!

Spielermäuse

Auszug aus Testtabelle mit 24 Wertungskriterien

Produkt	MW 8 advanced	MC 3000	GXT 101 Gaming Mouse	m713B Optical Mouse
Hersteller/Vertrieb (Webseite)	Cherry (www.cherry.de)	Cherry (www.cherry.de)	Trust (www.trust.com)	LC-Power (www.lc-power.com)
Preis/Preis-Leistung	Ca. 36,- Euro/gut minus	Ca. 14,- Euro/befriedigend plus	Ca. 13,- Euro/befriedigend	Ca. 9,- Euro/befriedigend minus
PCGH-Preisvergleich	www.pcgh.de/preis/1883845	www.pcgh.de/preis/1525491	www.pcgh.de/preis/1419656	www.pcgh.de/preis/1708235
Bauart/Anschluss/Verarbeitung	Drahtlos/Nano Empfänger (2,4 GHz und Bluetooth 4.0)/sehr gut	Kabel-Maus/USB/sehr gut	Kabel-Maus/USB/gut	Kabel-Maus/USB/gut
Empfohlener Spielstil\geeignet für	Low- und Mid-Sense/Rechtshänder	Low-Sense/Rechtshänder	Low- und Mid-Sense/Rechtshänder	Low-Sense/Rechtshänder
Ausstattung	**3,45**	**3,75**	**3,03**	**3,52**
Abtastung/Lasertyp	Optisch (Laser)/Pixart PA-W3805EK-CJMU	Optisch (IR-LED)/keine Angabe	Optisch (IR-LED)/keine Angabe	Optisch (IR-LED)/vermutlich Avago ADNS-5050
Anzahl Tasten	5 + Scrollrad	5 + Scrollrad	5 + Scrollrad	7+ Scrollrad
Maximale Auflösung	3.200 Dpi (Tracking auch auf Glas)	1.000 Dpi	4.800 Dpi (mit Pfadbegradigung)	2.400 Dpi
Kabellänge	Ca. 100 cm (Ladekabel für den 550 mAh Lithium-Akku)	Ca. 180 cm	Ca. 180 cm	Ca. 140 cm
Sonderausstattung	Dpi-Umschaltung mit vier Stufen und blinkender LED, Oberschale und Mausrad aus Metal, Schalter am Boden zur Auswahl des Übertragungsmodus (2,4 GHz/Bluetooth 4.0), Fach für Nano-Empfänger auf der Unterseite, Transporttasche	Dpi-Umschaltung per Knopf (500/1.000 Dpi), gummierte und geriffelte Seitenflächen, gummiertes Mausrad	Dpi-Umschaltung (vier Stufen: 600/1.200/2.400/4.800 Dpi), RGB-beleuchtetes Hecklogo mit Farbwechseleffekt, 125 Hz Polling-Rate	Dpi-Umschaltung per Taste (vier Stufen: 800/1.200/1.600/2.400), rote Grundbeleuchtung sowie je zwei LEDs zur Anzeige der Dpi-Stufe (rot/violett/blau/pink), Ablagen für Daumen und Ringfinger
Eigenschaften	**1,63**	**1,68**	**2,38**	**2,68**
Größe (H × B × T)/Gewicht/Volumen*	33,5 × 62,5 × 99,0 mm/92 g/56 cm³	41 × 66 × 107 mm/133 g/76 cm³	41 × 76 × 130 mm/145 g/106 cm³	36 × 70 × 127 mm/95 g/84 cm³
Druckpunkte Haupt-/Sondertasten	Gut bis sehr gut/gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut/gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut/befriedigend	Gut/gut
Druckpunkt/Rasterung Scrollrad	Gut bis sehr gut/gut	Gut bis sehr gut/gut bis sehr gut	Gut/befriedigend	Gut/befriedigend
Funktionsumfang und Features Software	Keine Software vorhanden	Keine Software vorhanden	Keine Software vorhanden	Keine Software vorhanden
Leistung	**1,68**	**1,98**	**2,13**	**2,68**
Ergonomie	Gut bis sehr gut (alle Griffstile)	Gut bis sehr gut (alle Griffstile)	Gut bis sehr gut (alle Griffstile)	Befriedigend bis gut (alle Griffstile)
Präzision/1.000 Hz Polling Rate	Sehr gut/nein	Sehr gut/nein	Gut bis sehr gut/nein, nur 125 Hz	Gut/nein
Gleiteigenschaften	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Sehr gut
Abtastverhalten/Lift-off-Distanz	Sehr gut/niedrig: ca. 1,4 mm	Sehr gut/hoch: ca. 3,0 mm	Gut/hoch: ca. 3,0 mm	Gut/niedrig: ca. 1,6 mm
FAZIT	⊕ Verarbeitung/drahtlos ⊖ Keine Änderung der Dpi	⊕ Griffige Seitenteile (Ergonom.) ⊖ Hubhöhe: 3 mm, 1.000 Dpi	⊕ Beleuchtung, Seitentasten ⊖ Nur 125 Hz Polling-Rate/LOD	⊕ Ausstattung für 9 Euro ⊖ Latenz bei schnellen Beweg.
	Wertung: **2,02**	Wertung: **2,27**	Wertung: **2,41**	Wertung: **2,85**

*angenähertes Volumen